UBIK

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Benutzerhandbuch

→ UBIK

Nach dem Werk von: **Philip K. DICK.**
Vorwort von: **Norman SPINRAD**
Ausführender Produzent: **Rémi HERBULOT**
Ein Spiel von: **Philippe NOUHRA & Jean-Luc SALA**

Leitender Programmierer	Stéphane MARUEJOULS
Programmierer	Frédéric BRUTIN Miguel GONCALVES
Spielsystem	Eric SIMON
Grafikdesign	Jean-Luc SALA
Dialoge von	Johan ROBSON
Originalmusik	Eric LOS
Produktionsassistenz	Stéphane CASTAING
Grafische Leitung 3D – Sets	Claudine ROUSSARD
Grafische Leitung 3D – Figuren	Philippe LAMOUREUX
Infografiker	Philippe NOUHRA Philippe LAMOUREUX Claudine ROUSSARD Alfio TRABUIO Franck SITBON Pascal GARRO Laurent FISCHER Jean FRECHINA David LE CORVEC Olivier TRAIN Kim TRAN
Unter grafischer Mitarbeit von	Olivier DEMANGEL Christian FARCY Antoine FERNEZ
Leitung des Audio-Teams	Stéphane CASTAING
Sound-Design	Jean-Baptiste MERLAND
Zusätzliche Sound-Bearbeitung	Eric LOSHOUARN
Verfassung des Handbuchs	Eric SIMON und Jean-Luc SALA
Deutsche Übersetzung	Rolf D. BUSCH
Entwurf Packung u. Handbuch	Eliane FIOLET
Verpackungskonzept	FKGB
Produktmanager, Frankreich	Wilfrid VINMER
Produktmanager, Deutschland	Martina MÖLLER
Fabrikation	Carine LAPOUMÉROULIE

Produzenten Rémi HERBULOT, Jean-Martial LEFRANC, Philippe ULRICH

UBIK
von Norman Spinrad

Mit Sicherheit ist **Philip K. Dick** einer der sechs größten Science-fiction-Schriftsteller aller Zeiten, vielleicht sogar der größte. Er schrieb keine Weltraumopern, und seine Erzählungen wagen sich kaum über den Mars hinaus. Selten trifft man auf außerirdische Wesen oder auch nur zwielichtige Gestalten. Action-Adventure-Fiction war nie sein Metier.

Dick schrieb vielmehr über ganz normale Leute, die in außergewöhnliche Realitäten verwickelt werden. So, wie das bei **Joe Chip** in ***UBIK*** der Fall ist - und bei Ihnen der Fall sein wird, und zwar öfter als einmal, wenn Sie das Spiel spielen.

Doch Personen wie Joe Chip werden zu weit echteren Helden als jeder Raumfahrer mit seiner Laserkanone oder irgendein schwertschwingender Barbar, einfach weil sie eher so sind wie Sie und ich und in kritischen Situationen so reagieren, wie wir es täten. Sie werden zu Helden nicht aufgrund ihrer außerordentlichen Macht oder Furchtlosigkeit. Sie werden zu Helden, weil sie wirkliche, normale, ängstliche, aber ehrenhafte und mitfühlsame Personen sind, die ihre inneren Kräfte und Mut aufbringen müssen, um sich mit Mächten auseinanderzusetzn, die größer sind als sie selbst, in Realitäten, die sie nicht ganz verstehen können, um schließlich zu siegen.

Mehrere Filme wurden nach Romanen von Philip K. Dick gedreht. Der erfolgreichste war ***Blade Runner***, der von seinem Roman ***Do Androids Dream of Electric Sheep?*** abgeleitet wurde, aber ***UBIK*** ist die erste Videospieladaptation eines Romans von Dick.
Der Film ***Blade Runner*** wich in vielerlei Hinsicht von der Romanvorlage ab, beim Schauplatz, den Helden und sogar bei der Handlung – und doch ist Dicks Werk so stark, daß der Geist des Romans die Verfilmung irgendwie überlebt hat.

→

UBIK ist ein Roman, dessen Adaptation an ein anderes Medium vielleicht noch schwieriger ist. Und vermutlich ist eine Videospielversion ist noch schwerer durchführbar als ein Film, da sich der Großteil einer Geschichte in den Köpfen der Leser abspielt und ein Videospiel naturgemäß eine Folge von Handlungen in einer Reihe faßbarer Umgebungen sein muß.

Wie gut es den Schöpfern dieser CD-ROM gelungen ist, den Geist von ***UBIK***, dem Roman, auf ***UBIK***, das Videospiel, zu übertragen, müssen Sie entscheiden, während Sie es spielen. Und vielleicht entscheidet die Art, wie Sie das Spiel spielen, über diese Frage, denn ein Videospiel stellt mehr als ein Roman eine Zusammenarbeit zwischen dem Schöpfer und dem Spieler dar, da ja letzterer mehr als ein passiver "Leser" oder "Zuschauer" ist.

Phil Dick starb lange bevor er ***UBIK*** , das Videospiel oder auch nur etwas vergleichbares in der realen Welt sehen konnte. Wie würde er reagiert haben?
Phil war auch ein guter Freund von mir, und ich glaube seine Reaktion einschätzen zu können. Phil war fasziniert vom Zusammenspiel verschiedener Realitäten. Er hätte die Vorstellung geliebt, daß ein "Leser" eine aktive Rolle in seiner «Geschichte" spielen könnte, daß jeder Spieler insofern mit ihm zusammenarbeitet, als er eine einmalige virtuelle Realität schafft.
Wenn man es genau nimmt, war dies der Kern von Phils Werk.
Was würde er selbst gemacht haben, wenn jemand ihm das UBIK-Spiel überreicht hätte?
Er hätte es gespielt.
Er wäre hocherfreut gewesen über das perfekte Dicksche Reality-Game: Der Autor arbeitet an der Schaffung einer virtuellen Realität mit einer virtuellen Version seiner selbst.

Norman Spinrad

Inhalt

Mitwirkende 2
Vorwort von Norman Spinrad 3
Inhalt 5
Technische Spezifikationen 6
Einführung 7

1 New York 2019 → **8**
Die Psi-Kräfte 9
Die Agenturen Hollis und Runciter 10
Joe Chip 11
Ziel des Spiels 12

2 Das Abenteuer → **13**
Das Abenteuer 13
Die Abenteuer-Steuerung 14
Gespräche und Tauschen 16
Das Runciter-Building 17
Mitarbeiter bei Runciter 19

3 Der Feldzug → **23**
Grundbegriffe 24
Der Auswahlbildschirm 27
Die Agenten 29
Der Etat 31
Die Phy-Agenten 32
Die Psi-Agenten 34
Die Psi-Fähigkeiten 37
Die Rüstungen 38
Die Waffen 39
Die Munition 40
Die Kits 41
Die Chips 42

4 Die Einsätze → **43**
Auswählen 43
Zielen 44
Die Kameras 44
Die Steuerung des Spiels 46
Die Ziele 46
Die Handlungsorte 49
Die Feinde 49
Der Kampf 51
Der Cyberspace 53
Die Abschlußbesprechung 55
Die Unbeteiligten 56
Die Spezialgegenstände 56
Nachwort 57

Warnhinweise 58

Anforderung	Prozessor	RAM	CD-Rom
Minimum	P 133	16	8X
Empfohlen	P 166	32	8X
Optimum	P 200	32	12X

Configuration

Windows™ 95
2 MB SVGA Grafikkarte
Maus, Sound Card
Microsoft DirectX™ 5 (enthalten)
Volkommen DirectX™ 5 kompatibles System erforderlich
10 MB freier Festplattenspeicher (150 MB empfohlen)

Installationsverfahren

CD Nr. 1 in CD-ROM-Laufwerk einführen.
Das Installationsverfahren startet automatisch.
Eine Option gestattet es Ihnen, DirectX™ 5 zu installieren.

Die Kompabilität von DirectX™ von Microsoft® feststellen:

UBIK benötigt die Installation von DirectX™ 5, doch dafür muß dieses Programm mit Ihrem Rechner auch kompatibel sein. Um das zu überprüfen, gehen Sie bitte wie folgt vor: Öffnen Sie unter Windows™ 95 das Menü „Arbeitsplatz", doppelklicken Sie auf „Laufwerk C" (Ihr Festplattenlaufwerk), öffnen Sie dort den Ordner „Program Files" und darin den Ordner „Direct X". Nun öffnen Sie den Ordner „Setup" und klicken zweimal auf das Programm „Dxsetup.exe", um es zu starten. Stellen Sie sicher, daß sowohl der primäre Bildschirmtreiber, als auch der primäre Audiotreiber und der Soundkartentreiber den Vermerk „authentisiert" aufweisen, daß die Versionsnummer mit einer „4" beginnt und daß die nachfolgende Ziffer den Wert „05" hat oder übertrifft, also z.B. „4.05". Diese beiden Bedingungen sind äußerst wichtig, denn ohne sie stehen die Funktionen von Direct X™ 5 nicht zur Verfügung. Wenn einige Ihrer Treiber nicht „authentisiert" sind, müssen Sie die Treiber der nicht zertifizierten Peripheriegeräte aktualisieren. Diese Treiber erhalten Sie von den Herstellern der Peripheriegeräte oder vom Hersteller Ihres Rechners. Erhalten Sie die Mitteilung „nicht installiert" oder eine unkorrekte Versionsnummer, sollten Sie versuchen, DirectX™ erneut zu installieren - hier kann u.U. ein Update ausreichend sein. Starten Sie hierzu die Anwendung „Dxsetup.exe" im Ordner „Direct X" auf Ihrer CD-ROM und klicken Sie dort auf die Schaltfläche „Direct X neu installieren".

Programme im Hintergrund

Deaktivieren Sie alle Programme, die im Hintergund laufen, wie z.B. Bildschirmschoner oder Anti-Virus-Anwendungen, aber auch animierte Mauszeiger. Die Anwendungen „Aptiva Animated Desktop" und „Aptiva Customization Desktop" können u.U. zum Absturz von UBIK führen. Die Anwesenheit solcher Programme können Sie an der Taskleiste am unteren Rand Ihres Bildschirms ablesen. Ganz rechts befinden sich in der Regel nur die Uhr und das Lautsprechersymbol. Um unter Windows 95 alle Anwendungen zu deaktivieren, die im Hintergrund laufen, genügt es, einmal die Tastenkombination „Ctrl+Alt+Entf" zu drücken. Danach erscheint ein Fenster mit der Aufschrift „Anwendung schließen". Jede Zeile repräsentiert eine aktive Anwendung. Um eine davon zu deaktivieren, wählen Sie eine Zeile aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Task beenden". Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder Anwendung. Wichtig hierbei: Der Explorer darf nicht geschlossen werden. Danach können Sie das Spiel genießen.

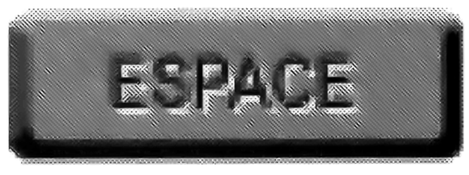
Lieber neuer Agent,

herzlich willkommen in der **Agentur Runciter Associates**.

UBIK ist eine neue Art von Strategie- und Abenteuer-Spiel. Sie müssen sich also mit der Steuerung des Spiels vertraut machen, bevor Sie sich mit den Psi-Spionen der Agentur Hollis anlegen können.Und genau zu diesem Zweck geben wir Ihnen diese Bedienungsanleitung an die Hand: als Gruppenführer müssen Sie lernen, schnell und effizient zu sein, damit Sie und Ihre Männer am Leben bleiben.In dieser Anleitung finden Sie eine Beschreibung unserer Organisation und der Agenten, die Sie bei Ihren zukünftigen Spionageabwehr-Einsätzen begleiten. In was für Situationen Sie im Laufe Ihrer Einsätze auch geraten mögen, vergessen Sie niemals die elementaren Regeln, die alle unsere Agenten beherzigen müssen:

"Ein Runciter-Agent, der beim Einsatz nicht beide Hände und seinen Verstand benutzt, ist ein toter Agent."

Regel Nummer 1: Benutzen Sie Ihre Hände



UBIK ist ein Spiel, in dem Sie ein Held sind.

Aber Sie sind in diesem Abenteuer nicht nur ein Darsteller, sondern gleichzeitig auch der Regisseur.Sie bestimmen die Kameraposition, aus der die Handlung aufgezeichnet wird, damit

Sie Ihre Agenten besser leiten können und von der Vorstellung profitieren.Die Steuerung ermöglicht es Ihnen, alle Handlungen allein mit der Maus und ihren beiden Tasten auszuführen.Der Kamerawechsel kann mit der Maus oder automatisch erfolgen. Wir empfehlen, mit der Leertaste die "Intelligente Kamera" einzuschalten. Unsere früheren Agenten verdanken ihre besten Ergebnisse dieser ergonomischen und schnellen Technik: Führen Sie die Maus mit der rechten Hand, um alle Aktionen schnell ausführen zu können. Mit der anderen Hand bedienen Sie die Tastatur. Halten Sie immer einen Finger über der Leertaste, denn damit können Sie schnell die "Intelligente Kamera" aktivieren und den für die jeweilige Situation besten Blickwinkel einschalten (siehe Seite 44).

Regel Nummer 2: Setzen Sie Ihren Verstand ein

UBIK ist vor allem ein strategisches Spiel, selbst wenn es (optionale) Aspekte eines Abenteuerspiels umfaßt. Damit Sie schnell ins Spielgeschehen einsteigen können, bietet die Steuerung Ihnen zwei Optionen an: den «Befehlschip» und die «Standard-Einsatzgruppe»

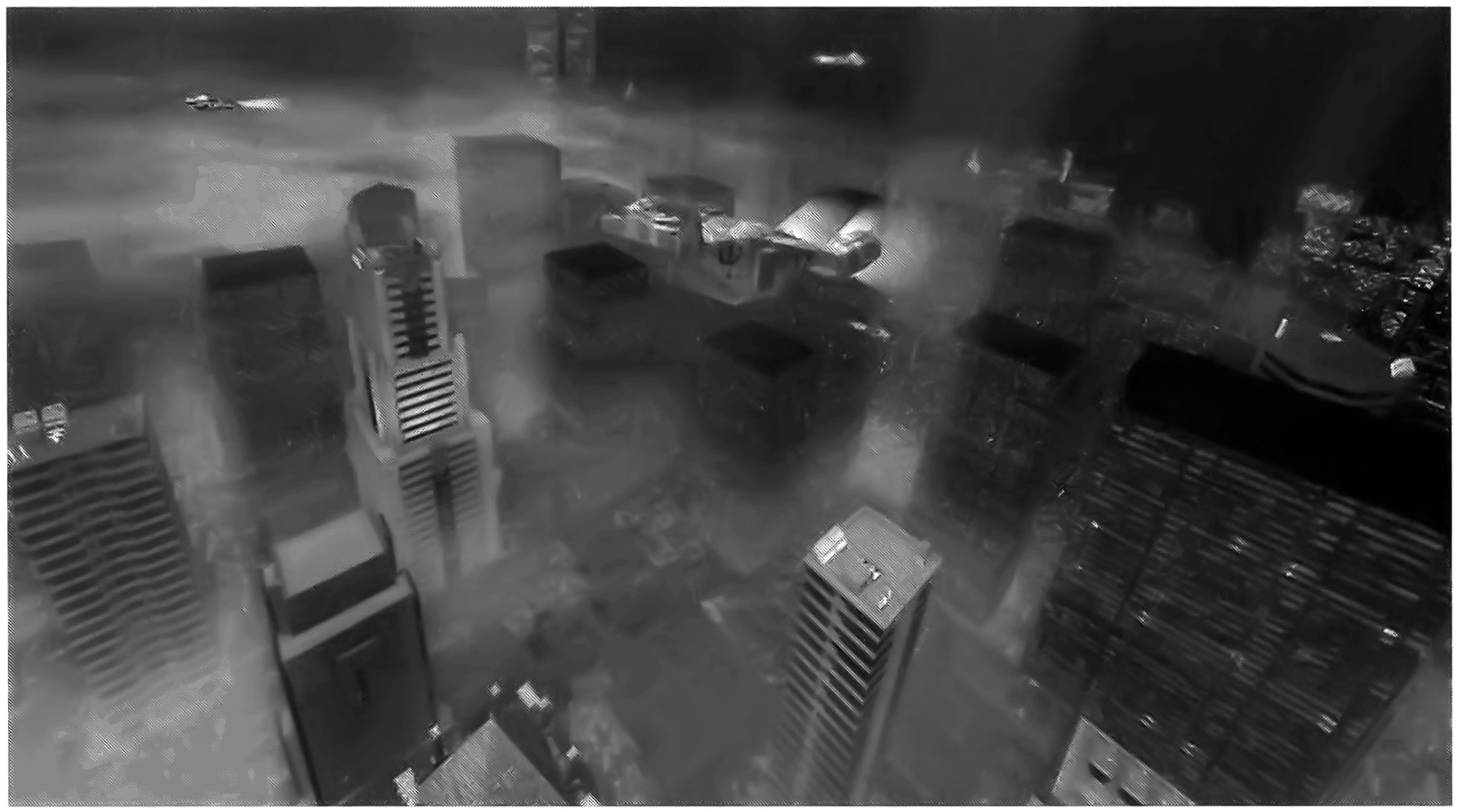
Das Symbol «Befehlschip» befindet sich auf der unteren Leiste der Spielsteuerung. Damit gelangen Sie direkt zum Auswahlbildschirm.Das Symbol «Standard-Einsatzgruppe» befindet sich am linken Rand des Auswahlbildschirms. Sie können damit eine automatisch zusammengestellte Gruppe von Agenten wählen, um sofort einen Einsatz zu beginnen. Die Agentur Runciter Associates empfiehlt Ihnen jedoch, die Agenten Ihres Teams einzeln auszusuchen und auszurüsten, sobald Sie sich mit dem Auswahlbildschirm etwas vertraut gemacht haben. Die bei früheren Einsätzen gesammelten Daten haben in der Auswertung ergeben, daß handverlesene Kampftrupps entschieden größere Überlebenschancen haben als die Standard-Einsatzgruppen.Da wir gerade beim Thema «Verstand» sind, noch ein letzter Ratschlag: Unterschätzen Sie niemals einen Psi-Agenten.

P.S. Wenn Sie in irgendwelchen Phasen des Spiels Hilfe brauchen, drücken Sie die Funktionstaste F1, um in den Ausbildungsmodus zu gelangen.

In den Kriegen des Jahres 2019 treffen nicht mehr irgendwelche unwichtigen geographischen Einheiten aufeinander, sondern knallharte wirtschaftliche Interessen. Die **Megacorps** beherrschen den nordamerikanischen Staatenbund, riesige Unternehmen, die wie tausendarmige Kraken den Kontinent umklammern. Sie führen einen erbarmungslosen Kampf um eine kostbare und lebensnotwendige Ware, die sie entweder für sich behalten oder dem Kokurrenten wegnehmen wollen: Informationen.Dazu sind ihnen alle Mittel recht: Spionage, Sabotage, Mord.Neue wissenschaftliche Entdeckungen haben die etablierte Ordnung umgestoßen.Das Halbleben etwa ermöglicht es, die Gehirnaktivität von Verstorbenen über den offiziellen klinischen Tod hinaus aufrechtzuerhalten. Die Toten werden in Kryobehältern konserviert und in Leichenhallen gestapelt.

Die Entdeckung der parapsychischen Fähigkeiten hat die klassischen Methoden der Industriespionage überflüssig gemacht. Spezialagenten, kurz "Psi" genannt, arbeiten für Gesellschaften wie die **Hollis Corporation**, die sich auf alle Gebiete der Spionage, Informationsbeschaffung und Sabotage spezialisiert haben. Als Reaktion auf diese Bedrohung wurden Schutzorganisatzionen wie Runciter Associates gegründet. Sie arbeiten für Unter-nehmen, die von Psi-Spionen unterwandert worden sind. Agenturen wie die unsere entsenden schwerbewaffnete Spionageabwehr- Einsatzgruppen, um Spione und gegnerische Gruppen auszuschalten. Die Situation hat sich in den letzten Monaten sehr rasch zugespitzt, und inzwischen befindet sich unsere Firma **Runciter Associates** in einem offenen, erbarmungslosen Krieg gegen die Spione der Hollis Corporation.

Einem Krieg, in den wir Sie nun als Gruppenführer von Runciter Associates schicken.



Die Psi-Kräfte

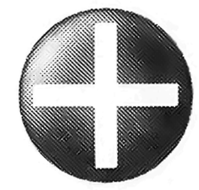
Die Psi-Kräfte wurden im Jahr 2009 von Ray Hollis entdeckt. Er stellte in seinem Labor fest, daß gewisse Individuen über ein psionisches Potential verfügen, das auf verschiedenen Gebieten wirken kann.Im Forschungslabor entdeckte man zahlreiche Individuen mit bemerkenswerten Gehirnwellen. Diese Personen ermöglichten es den Forschern, eine Reihe von Einflüssen des Geistes auf die Materie, die Energie und sogar auf den Ablauf der Zeit zu beweisen.Die Hollis Corporation war zu Beginn ein Forschungslaboratorium, das sich mit diesen Fähigkeiten beschäftigte. Heute ist sie die führende Gesellschaft für Industrie-spionage. Hollis setzt Psi-Kräfte ein, die unserer Agentur wegen ihrer illegalen und Sprengmeisterischen Art nicht zur Verfügung stehen. Unsere Agentur, Runciter Associates, arbeitet streng im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften. Wir setzen daher nur die Kräfte ein, die im Ersten Psi-Zusatz zur Verfassung ausdrücklich legalisiert worden sind.

Heute gibt es sechs Gattungen von Fähigkeiten - **Biologie, Geist, Materie, Energie, Zeit und Kinetik** -, in denen 48 verschiedene Fähigkeiten klassifiziert sind, von denen jede einzelne bei unseren Spionageabwehr-Einsätzen Anwendung findet. Der Einsatz von Psi-Kräften ist zu einer unverzichtbaren Waffe der modernen Einsatzgruppe geworden. Die relative Schwäche der Psi-Agenten im Nahkampf hat den zusätzlichen Einsatz anderer, kampferfahrener Agenten notwendig gemacht, die ausschließlich zu ihrem Schutz da sind. Das sind die Kämpfer, die wir aufgrund ihrer physischen Stärke als "Phy-Agenten" bezeichnen.

Biologie

Energie

Geist


Zeit

Materie

Kinetik

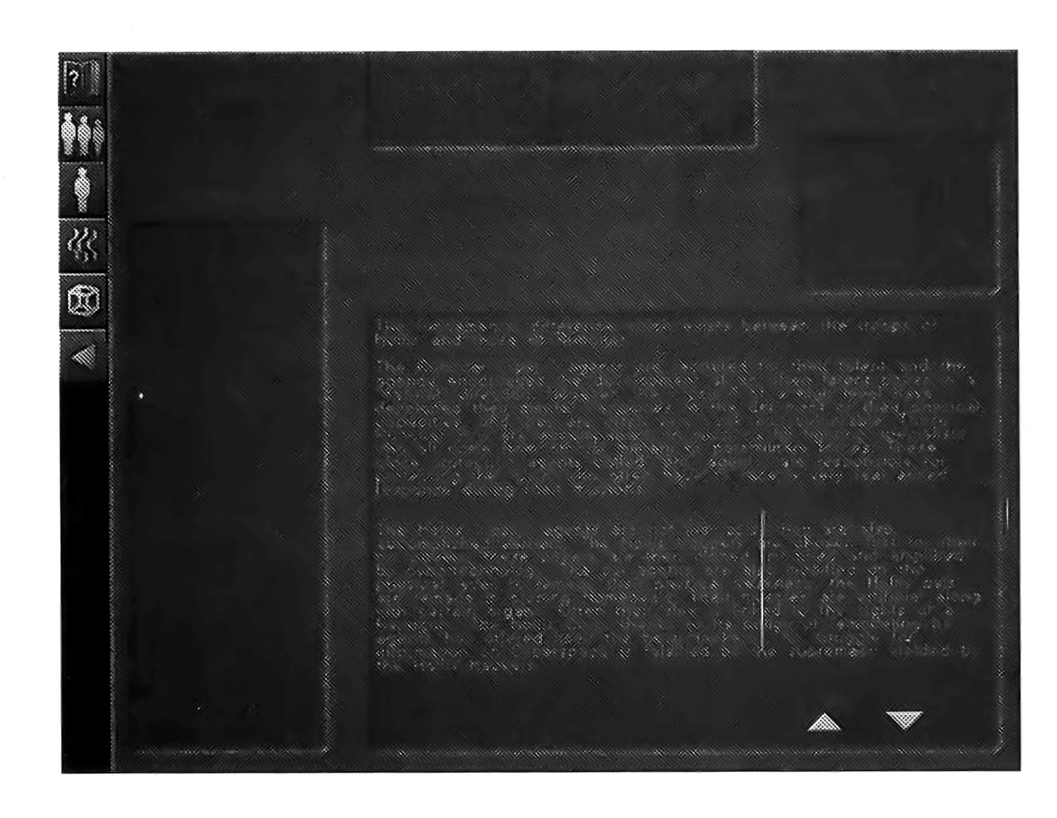
Die Agenturen Hollis und Runciter

Der Kampf der beiden weltweit größten Spionage-Agenturen, der **Hollis Corporation** gegen **Runciter Associates**, ist ein verkleinertes Spiegelbild des Wirtschaftskrieges, den die Megacorps untereinander führen.

→ **Hollis** schuf die ersten Psi-Spione. Seitdem haben sich ihre Methoden zur Ausbildung von Spezialagenten erheblich weiterentwickelt. Rekruten werden bei Hollis in erster Linie nach ihrem psionischen Potential ausgesucht, dann werden ihre Fähigkeiten geklont, verstärkt oder je nach Bedarf verändert. Die Agenten werden dann körperlichen Modifikationen unterzogen, etwa kybernetischen Implantaten, Hautpanzerung oder verbesserten Körperprothesen. Nach diesen Änderungen haben die Agenten der Hollis nichts Menschliches mehr, sie sind perfekte Maschinen, allein auf Spionage und Massenvernichtung programmiert.
Jede Firma möchte natürlich diese Superagenten anheuern, um die Konkurrenz auszuspionieren. Das Problem dabei ist, daß Hollis für jeden arbeitet, der sich ihre Dienste leisten kann. Es kommt gar nicht mal so selten vor, daß Firmen, die sich der Hollis-Agenten bedienen, ihrerseits selber von Hollis-Psi-Spionen ausgekundschaftet werden, die von den freundlichen Mitbewerbern am Markt beauftragt wurden.

Um so etwas wie Ordnung in diesem Chaos wiederherzustellen, wurden die Schutzorganisationen gegründet. Es handelt sich dabei um unabhängige Agenturen, die vom Staat lizensiert werden, um gegen die Hollis-Agenten zu kämpfen (der offizielle Terminus ist «neutralisieren»). Die führende Agentur auf dem Gebiet dieser Industriespionage-Abwehr ist Ihr Arbeitgeber, Runciter Associates.

→ **Runciter Associates** bekämpft die Hollis-Agenten mit Psi-Mitarbeitern, die in keiner Weise cybertechnologisch modifiziert sind. Diese Agenten mit ihrem starkem psionischen Potential sind körperlich meist recht schwach und werden deshalb vor Ort von anderen Agenten beschützt, abgehärteten Kämpfern, die mit der Technik und den Taktiken des modernen Stadtkriegs vertraut sind. Diese Agenten kommen meist von Militärorganisationen oder staatlichen Agenturen zu uns und werden aufgrund ihrer physischen Stärke als «Phy-Agenten» bezeichnet.



Joe Chip

Lieber Joe Chip,

ich habe die Freude, Ihnen mitzuteilen, daß Sie mit sofortiger Wirkung unser Einsatzleiter bei allen Aktionen sind, die sich direkt gegen die Hollis Corporation richten.

Runciter Associates stellt Ihnen seine besten Anti-Psi-Agenten zur Verfügung. Die "Phy"-Agenten sind in den städtischen Kampftechniken äußerst erfahren, und die Psi beherrschen zahlreiche außergewöhnliche Gebiete der Parapsyche.

Ihr Einsatzgebiet umfaßt daher zum größten Teil Neutralisierungen. Runciter Associates schenkt Ihnen volles Vertrauen bei der Wahl Ihrer eigenen Agenten und läßt Ihnen dabei völlige Entscheidungsfreiheit. Runciter Associates steht außerdem voll hinter allen Entscheidungen, die Sie vor Ort treffen müssen, um Ihre Einsätze unter Berücksichtigung der Kundenwünsche, der Bundesgesetze und der agenturinternen Regelungen erfolgreich durchzuführen.

Betrachten Sie nunmehr das gesamte Stockwerk mit dem Einsatz-Planungsstab im Runciter Building als Ihren eigenen Hoheitsbereich.

Willkommen an Bord, und viel Glück bei der Jagd.

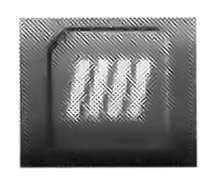
Glen Runciter

Ziel des Spiels

Sie werden mehrere Einsätze zu erfüllen haben, die direkt gegen die Hollis-Agentur gerichtet sind.
Unsere Kunden sind private Firmen oder staatliche Dienststellen; enttäuschen Sie sie nicht. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, unter gegnerischem Feuer eine Gruppe von Agenten zu befehligen, die mit psionischen Fähigkeiten und modernen Waffen kämpft.
Da Sie selbst körperlich an diesem Einsatz teilnehmen, besteht Ihr Hauptziel im Überleben.
Ihr zweites Hauptanliegen aber ist es, die Einsatzziele zu erfüllen, die Ihnen jeweils bei der Einsatzbesprechung mitgeteilt werden.
Sie müssen versuchen, das Überleben Ihrer Agenten sicherzustellen und keine Unbeteiligten oder Zivilisten zu verletzen oder gar zu töten.
Um Ihre Einsätze durchzuführen, schlagen wir Ihnen vor, sie in diese beiden Phasen aufzuteilen:

Zusammenstellung Ihrer Einsatzgruppe.

Sie können jeden einzelnen Agenten sowie seine Ausrüstung und Bewaffnung auf dem Auswahlbildschirm festlegen. Sie gelangen zu diesem Bildschirm, indem Sie auf den Schalter **"Befehlschip"** in der unteren Steuerungsleiste klicken.



Wenn Sie Ihre Einsatzgruppe nicht selbst zusammenstellen wollen, klicken Sie auf das Symbol für die **Standard-Einsatzgruppe**. Ihr Team wird dann automatisch zusammengestellt.

Dialoge

Sie können sich jederzeit mit allen Personen unterhalten (wenn nicht gerade im gleichen Raum gekämpft wird). Diese Dialoge ermöglichen es Ihnen erst, die Handlung voranzutreiben und Ihre Einsatzziele zu erreichen. Sie brauchen jede Person, mit der Sie sprechen wollen, einfach nur anzuklicken.

Wollen Sie ein Gespräch abbrechen, so drücken Sie einfach die ESC-Taste.

UBIK ist ein Spiel mit vielen Facetten, das mehrere Phasen umfaßt:

- eine strategische Hauptphase, in der die einzelnen Einsätze ablaufen;
- eine optionale Phase, in der Sie Ihre Agenten und deren Ausrüstung für jeden Einsatz auswählen können; und
- die letzte Phase, um die wir uns jetzt ein wenige genauer kümmern wollen, die Abenteuer- Phase. Hier können Sie sich vor und nach den Einsätzen mit den Personen und Gegenständen beschäftigen.

Das Abenteuer

Das Programm schlägt Ihnen während des Spiels oft einfache Handlungen vor, wie etwa eine Unterhaltung mit einer Person oder das Verwenden eines Gegenstandes. Sobald Sie Ihren Cursor über einen spielwichtigen Gegenstand oder eine Person bewegen, erscheint das Symbol, das der hier logischsten Aktion entspricht (sprechen, aufsammeln, anschauen ...). Ein einfaches Anklicken bedeutet, daß Sie genau diese Aktion durchführen wollen. Veranschaulichen wir das an einem konkreten Beispiel starten wir einfach das Spiel. Wir sehen unseren Helden, **Joe Chip**, in einem Raum seines Büros. Klicken Sie Joe Chip an, um ihn auszuwählen. Verschieben Sie nun Ihren Cursor zu der geöffneten Tür, die in den nächsten Raum führt. Ihr Cursor ändert seine Form. **D**as ist seine Art, Ihnen mitzuteilen, daß Sie durch diese Tür gehen können - wenn Sie wollen. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste, um diese Aktion durchzuführen.

Wenn Sie auf die rechte Taste Ihrer Maus drücken, erscheint eine neue Steuerung. Nun bitte mit der linken Taste auf Symbol "Anschauen" klicken, dann mit der linken Taste auf das Bett.

Sie finden in diesem Raum auch ein Beispiel dafür, wie Ihnen das Programm eine Standard-Aktion vorschlägt: Sie können das Medikit aufnehmen, indem Sie es einfach mit der linken Maustaste anklicken. Gehen Sie jetzt wieder durch die geöffnete Tür. Ihr Held befindet sich nun wieder im Büro. Ein schwarzer Computer steht auf einem der Tische. Wenn Sie Ihren Cursor darüber bewegen, schlägt Ihnen das Programm die Aktion "Benutzen" vor. Nehmen Sie diesen Vorschlag im Moment erst mal nicht an, sondern gehen Sie lieber auf den Flur, wo Sie mit dem Sicherheitsagenten diskutieren oder den Fahrstuhl benutzen können.

"Schauen" Sie sich so oft wie möglich Ihre Umgebung an. Es lohnt sich. Und jetzt möchten wir Ihnen auch die anderen möglichen Aktionen etwas ausführlicher präsentieren.

Die Abenteuer-Steuerung

Wenn Sie eine andere Handlung als die vorgeschlagene ausführen wollen, benutzen Sie dazu die **"Freie Steuerung"**.
Um sie zu aktivieren, wählen Sie Ihren Helden aus und klicken ihn mit der rechten Maustaste an. Daraufhin erscheint eine Reihe von Symbolen auf dem Bildschirm; jedes davon steht für eine ganz bestimmte Handlung. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eines der Symbole und warten Sie einen Moment, dann erscheint eine kurze Erklärung. Dieses Prinzip gilt für alle anderen Steuerungen gleichermaßen. Manche Funktionen, wie **"Knien", "Erforschen", "Schießen" oder "Behandeln"**, helfen Ihnen bei den Kämpfen. Andere - etwa **"Anschauen", "Nehmen"/ "Benutzen"**- sind den Abenteuerphasen des Spiels vorbehalten. Diese Steuerung ermöglicht es Ihnen, schnell mit der ausgewählten Person zu reagieren. Wenn mehrere Personen ausgewählt sind, bietet die Freie Steuerung Ihnen nur Aktionen an, die auch von allen diesen Personen durchgeführt werden können.

Anschauen

Ist Joe Chip allein ausgewählt und Sie klicken dieses Symbol an, brauchen Sie nur noch den entsprechenden Gegenstand anklicken, den Sie betrachten wollen (zum Beispiel das "Terminal" im Büro von Joe Chip). Sie können diese Aktion auch bei oder vor einem Kampf benutzen, um eine bestimmte Zone zu überwachen. Dazu wählen Sie einen oder mehrere Agenten aus, klicken das Symbol an und anschließend die Richtung, in die Ihre Agenten schauen sollen. Die gewählten Personen drehen sich daraufhin in die entsprechende Richtung um.

Nehmen /benutzen

Um einen Gegenstand mitzunehmen oder zu benutzen, klicken Sie auf dieses Symbol, anschließend dann mit der linken Maustaste auf den gewünschten Gegenstand.

Kräfte einsetzen

Wenn Sie möchten, daß der ausgewählte Psi-Agent immer von allein seine Psi-Kräfte einsetzt, klicken Sie hierhin.

Die Abenteuer-Steuerung

Zielen

Wenn Sie wollen, daß die ausgewählte Person (oder die ausgewählte Gruppe) auf einen bestimmten Gegenstand schießen soll, der nicht ohnehin schon als Zielscheibe markiert ist, dann klicken Sie auf dieses Symbol, danach auf das Ziel (Tür, Gegenstand, Mechanismus ...). Falls man den Gegenstand überhaupt zerstören kann, zerfällt er daraufhin in tausend Einzelteile.

Erforschen

Gewisse Personen, wie etwa die "Aufklärer" oder Joe Chip selbst, besitzen die Fähigkeit, ihre Umgebung zu erforschen. Dadurch können sie aufmerksamer durch die Räume gehen und schneller jede feindliche Aktivität zu erkennen, die sich in der Umgebung abspielt. Klicken Sie zum Aktivieren das Symbol an. Sie können nun Ihren Helden ganz normal bewegen. Personen im Erforschungsmodus können schießen, während sie sich fortbewegen.

Knien

Wenn Sie möchten, daß Ihr Held sich hinkniet, um aus einer Deckung heraus zu schießen, aktivieren Sie dieses Symbol durch Anklicken. Hat eine Person den Befehl erhalten, sich hinzuknien, dann erhebt sie sich nur kurz, wenn sie sich fortbewegt, nimmt aber sofort wieder die knieende Haltung ein, wenn sie am Ziel angekommen ist.

Aufstehen

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Agenten, denen Sie das Hinknien befohlen haben, wieder aufstehen zu lassen.

Psi auswählen

Mit dieser Funktion können Sie rasch die Psi-Agenten Ihrer Einsatzgruppe auswählen. Da diese Herrschaften äußerst verwundbar sind, ist es wichtig, sie schnell auswählen zu können, etwa um sie aus einem Kampf abzuziehen, sie zu heilen und in Deckung zu bringen.

Wunde verartzen

Durch Anklicken dieses Symbols benutzen Sie ein Medikit. Haben Sie keines dabei, erscheint das Symbol gar nicht erst.

Behandeln

Dieses Symbol ist nur dann verfügbar, wenn die ausgewählte Person über gewisse Mindest-Fähigkeiten in der Krankenpflege verfügt. Sie können sie dann auffordern, einen anderen Agenten Ihrer Gruppe medizinisch zu versorgen. Einfach erst das Symbol anklicken und anschließend den Agenten, den Sie behandeln lassen wollen.

Gespräche und tauschen

Gespräche

Während Ihrer Fortschritte im Spiel können Sie mit anderen Personen reden. Erst diese **Dialoge** mit den verschiedenen Personen ermöglichen es Ihnen, die Intrige von ***UBIK*** zu entdecken und gewisse Situationen lebend zu überstehen.
Um zum Beispiel den ersten Einsatz erfolgreich durchzuführen, müssen Sie Pat Conley finden, um mit ihr zu sprechen und sie anzuwerben. Um ein Gespräch in Gang zu bringen, klicken Sie einfach die Person an, mit der Sie reden wollen. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster. Links sehen Sie das Gesicht der angesprochenen Person. Klicken Sie eine der zur Auswahl stehenden Bemerkungen an. Die Antwort erscheint automatisch. Sie müssen diese Antwort anklicken, um die daraus folgernden Fragen zu aktivieren. Wenn das Gespräch beendet ist, verschwindet das Dialogfenster von alleine. Um ein Gespräch abzubrechen, drücken Sie einfach die ESC-Taste.

Tauschen

Sie können Gegenstände zwischen zwei Agenten wie folgt **austauschen**:Offnen Sie das Fenster für den Geber, indem Sie ihn anklicken. Das Fenster öffnet sich am rechten Bildschirmrand. Klicken Sie auf die farbige Markierung links oben an diesem Feld. Sie sehen nun das Gepäck der Spielfigur. Klicken Sie nun mit der linken Taste auf den Gegenstand, den Sie übergeben wollen, und halten Sie die **M**austaste gedrückt. "Ziehen" Sie nun den Gegenstand auf das Gesichts-Symbol des Empfängers. Wenn Sie nun die Taste loslassen, geht der Geber zum Empfänger, um ihm den Gegenstand zu überreichen.

→ **Das Runciter Building** beherrscht die New Yorker Skyline. Es ist das Hauptquartier der Runciter-Agentur. Alle Abteilungen der Agentur sind über die verschiedenen Stockwerke verteilt. Sie sind für die Abteilung Einsatzplanung verantwortlich, und hier befindet sich auch Ihr Quartier.

Sie haben zwei Zimmer, einen Wohnraum und ein Büro. Beide Zimmer sind durch Türen mit Spracherkennungsschlössern gesichert. Ein Flur führt zu den anderen Räumen auf diesem Stockwerk sowie zum Fahrstuhl. Bei den anderen Zimmern handelt es sich um einen EDV-Saal und einen Besprechungsraum. Laufen Sie ein wenig im Gebäude herum und machen sich mit den Örtlichkeiten vertraut. Wer weiß schon, ob Sie nicht eines Tages einen Einsatz in Ihren eigenen Räumen durchführen müssen...

Wenn es auf einem Stockwerk nichts zu tun gibt, ist es über den Fahrstuhl auch nicht zugänglich, damit Sie zwischen zwei Einsätzen nicht ziellos auf allen Stockwerken herumirren.

Wenn Sie jedoch die Örtlichkeiten nicht erkunden wollen, klicken Sie auf Ihren Befehlschip auf der unteren Befehlsleiste auf dem Bildschirm. Sie gelangen damit schnell zum Auswahlbildschirm, zur Einsatzbesprechung und zum Beginn des nächsten Einsatzes.

Das Runciter Building

Hier eine kurze Beschreibung der einzelnen Stockwerke des Runciter Building. Bei Ihren Einsätzen werden Sie die verschiedenen Abteilungen der Agentur besuchen müssen.

Landedeck/Dach – Ebene 7

Von hier aus starten Sie in Ihre Einsätze. Die Mannschaftstransporter heben von den Startbahnen auf dem Dach des Wolkenkratzer ab.

Geschäftsleitung – Ebene 6

Auf diesem Stockwerk befinden sich die Büros von Glen Runciter und seiner Sekretärin, Miss Frick.

Einsatzplanung – Ebene 5

Das ist Ihr Stockwerk, mit Ihrem Büro und dem Besprechungsraum.

Werkstatt – Ebene 4

Hier fertigt Wendy Wright die verschiedenen Ausrüstungen für die Runciter-Einsatzgruppen an. Die ganzen speziellen Ausrüstungsgegenstände und Munitionsarten werden in dieser Werkstatt entwickelt.

Psi-Forschung und -Entwicklung – Ebene 3

In diesen Räumen werden die verschiedenen festgestellten Fähigkeiten, die Gehirnwellenkurven und die Daten der potentiellen Agenten oder Psi analysiert.

Konferenzraum – Ebene 2

In diesem Riesensaal werden die wichtigen Verträge zwischen der Agentur und ihren Kunden abgeschlossen.

Training – Ebene 1

Fitnesscenter und Schießstände stehen allen Agenten zur Verfügung, die ihre körperlichen Leistungen und ihre Kampfreflexe verbessern wollen. Al Hammond leitet diese Abteilung.

Tests & Prüfungen – Ebene 0

Die Psi können in diesem speziell für sie reservierten Raum trainieren oder meditieren. Jeder neue Psi der Agentur kommt hierher, um von Francesca Spanish sein Potential abschätzen zu lassen.

Mitarbeiter bei Runciter

Glen Runciter

Glen Runciter, der mit seiner Frau Ella die Agentur Runciter Associates gründete, ist heute in der Welt des Psi-Business eine Koryphäe. Er gründete die erste Agentur für Psi-Schutz. Seine Gesellschaft ist heute die einzige, die in der Lage ist, es mit den Spionen und Spezial-Agenten der Hollis Corporation aufzunehmen. Runciter, dem der frühe Tod seiner jungen Frau sehr nahegegangen ist, bewahrt ihren Körper im Zustand des Halblebens auf und nimmt von Zeit zu Zeit Kontakt mit ihr auf, wobei er riskiert, ihre letzten Lebensreserven zu erschöpfen.

Ella Runciter

Ein unerklärlicher Hovercar-Unfall war für den Tod von Ella Runciter verantwortlich. Die Frau von Glen Runciter liegt heute im Zustand des Halblebens in einem Kryobehälter in der Leichenhalle von Zürich. Da ihre Halbleben-Reserven bald erschöpft sind, nimmt Glen Runciter immer seltener Kontakt zu dem Geist seiner Frau auf. Beim letzten Besuch ihres Ehemanns im Moratorium wurde der Kontakt zwischen Runciter und dem Geist seiner Frau durch eine Parasitenwelle unterbrochen, die von einem anderen Halblebenden ausgesandt wurde. Dieses höchst unwahrscheinliche Phänomen (die Halblebenden können untereinander keinen Kontakt herstellen) blieb bis heute ungeklärt.

Miss Frick

Miss Frick, die Privatsekretärin von Glen Runciter, blieb derAgentur seit ihrer Gründung treu. Sie bedauert oft das nonkonformistische Verhalten von Joe Chip in Bezug auf die agenturinternen Bestimmungen.

Mitarbeiter bei Runciter

Joe Chip

Joe Chip ist der Einsatzleiter von Runciter Associates. Er stellt die Agententeams zusammen und befehligt sie selbst als Gruppenführer während der Kämpfe. Er hat sich auf das "Neutralisieren" spazialisiert. Er kümmert sich um alle Aufträge, die direkt gegen die gegnerische Hollis Corporation gerichtet sind. Chip lebte früher in einer Wohnung, die jedoch in einer Explosion verschwand, mit der man ihn umbringen wollte. Nun lebt Chip zurückgezogen in seinem Büro im Runciter Building.

Wendy Wright

Die ehemalige Phy-Agentin Wendy Wright leitet jetzt die Werkstatt der Agentur. Sie versorgt die Agenten vor ihren Einsätzen mit Munition und Spezialausrüstungen.

Al Hammond

Er war Chips Partner bei dessen ersten Einsätzen für die Agentur. Heute bildet er zukünftige Agenten in verschiedenen Kampftechniken aus.

Mitarbeiter bei Runciter

G. G. Ashwood

Ashwood arbeitet nicht im Runciter Building. Er ist draußen auf der Straße, auf der Suche nach Talenten und wirbt die neuen Psis für die Agentur an. Sobald ein unerklärliches Ereignis gemeldet wird, stellt er vor Ort Untersuchungen an, um zu prüfen, ob Psi-Kräfte die Ursache waren. Ist dies der Fall, schätzt er die Fähighkeiten der betreffenden Person ein und schlägt ihr gegebenenfalls einen Vertrag mit der Agentur vor. Vor kurzem hat Ashwood eine potentielle Kandidatin ausfindig gemacht, die über unbekannte Fähigkeiten verfügt: Pat Conley.

Francesca Spanish

Sie befaßt sich mit den Psi-Agenten von Runciter und bringt ihnen bei, ihre Kräfte defensiv und offensiv einzusetzen.

Sammy Mundo

Mundo ist der mächtigste Psi-Agent von Runciter Associates. Seine Psyche hat sich leider auf Kosten seines Körpers so weit entwickelt, und er ist während eines Gefechtes sehr verwundbar. Er ist der einzige Psi, der stark genug war, S. Dole Melipone zu neutralisieren, den Einsatzleiter der Hollis Corporation.

TIGER

Das Auftauchen der **Psi-Kräfte** ab dem Jahr **2010** wurde schnell von den großen Gesellschaften genutzt, um daraus ihre Hauptwaffe im Krieg für die wirtschaftliche Vorherrschaft zu machen. Zwei Firmen haben sich auf diesem neuen Markt der Psi-Spionage durchgesetzt: einerseits die **Hollis Corporation,** eine Gesellschaft ohne Ehre und Skrupel, die Prozesse durch Korruption auf höchster politischer Ebene vermeidet, und andererseits **Runciter**, eine Gesellschaft, die für die Opfer von Hollis arbeitet.
Sie sind Joe Chip, der Einsatzleiter bei Runciter. Dieser Titel bedeutet, daß Sie draußen im Dreck die Verträge erfüllen müssen, die Ihr Chef **Glen Runciter** in seinem klinisch sauberen Büro abschließt. Sie müssen die Ihnen aufgetragenen Einsätze annehmen; Es ist unmöglich, sie abzulehnen, nicht einmal die wirklich schlimmen! Gewöhnlich bestehen diese Einsätze darin, die Spione von Hollis zu verfolgen und zu neutralisieren, bevor sie Sie neutralisieren. Und der Gegner versteht sein Geschäft genausogut wie Sie das Ihre...

Grundbegriffe

UBIK, das Spiel, bietet Ihnen einen Feldzug, der aus einer ganzen Reihe von Einzel-Einsätzen besteht. Alle Einsätze halten sich an folgende Regeln:

Schwierigkeitsgrade

Vier zunehmende Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Das leichte Niveau ermöglicht es Ihnen, das Spiel kennenzulernen und die Feinheiten zu entdecken, die Stufen "mittel" und "schwierig" sind erfahrenen Spielern vorbehalten, und das Expertenniveau ist eine echte Herausforderung.

Abspeichern

Zu Beginn jedes Einsatzes wird der Spielstand automatisch gespeichert. Auch während der Einsätze werden in bestimmten Schlüsselsituationen diese Spielstände von alleine aktualisiert. Im Falle eines Fehlschlages können Sie daher immer auf eine Sicherheitskopie zurückgreifen.

Die Einsatzbesprechung

Vor jedem Einsatz werden Ihnen in einer Einsatzbesprechung die Ziele erklärt, die Sie erreichen müssen. Außerdem erhalten Sie alle nötigen oder verfügbaren Informationen.
Die Einsatzbesprechung findet in der Einsatzzentrale des Runciter Buildings statt und wird von Glen Runciter persönlich geleitet. Sie erfahren dort die Kernpunkte Ihres anschließenden Einsatzes: denEinsatzort, das genaue Ziel, das Sie erreichen müssen, um den Einsatz erfolgreich abzuschließen, und alle von Runciter gesammelten nützlichen Informationen. Diese Kernpunkte sind nach der Einsatzbesprechung auch auf dem Bildschirm verfügbar, auf dem Sie Ihre Truppe zusammenstellen, sowie während des Einsatzes auf der Einsatzübersicht.Bei jedem Einsatz müssen Sie ein anderes Ziel erreichen. Beim ersten Einsatz beispielsweise geht es darum, die Psi-Agentin Pat Conley direkt vor der Nase der Hollis-Agenten anzuwerben.

Ihr Etat

Sie bekommen von der Agentur einen bestimmten Etat für jeden Einsatz zugewiesen. Mit diesem Budget, über dessen Höhe alleine der Chef entscheidet, müssen Sie Phy- und Psi-Agenten anwerben und alles an Ausrüstung, Waffen, Rüstungen usw. einkaufen, was Sie zur Erfüllung Ihres Auftrags brauchen. Sie können auch die Standard-Einsatzgruppe wählen, mit der Sie sich sofort ins Getümmel stürzen können. Die Höhe des Etats, der Ihnen für einen Einsatz zugeteilt wird, richtet sich nach den zu erwartenden Gegnern. Wenn Runciter Ihnen also eine Menge Credits vor die Füße schaufelt, können Sie sich auf massive Gegenwehr gefaßt machen.

Grundbegriffe

Die Agenten

Sie müssen auf jeden Fall Agenten anwerben, da es völlig unmöglich ist, einen Einsatz allein erfolgreich durchzuführen. Ihr Etat ermöglicht es Ihnen, Söldner für einen Einsatz anzuheuern. Sie können maximal vier Agenten anwerben, für den ersten Einsatz sogar nur drei. Die Söldner sind entweder Phy- oder Psi-Agenten.Die Phy sind ehemalige Soldaten, die an Kommando-Einsätze gewöhnt sind. Außer den Rekruten, den unerfahrendsten Agenten, stehen Ihnen oft auch Spezialisten zur Verfügung, etwa Heckenschützen, Aufklärer oder Waffenspezialisten. Für den ersten Einsatz allerdings können Sie nur Rekruten einsetzen.

Die Psi

Die Psi sind außergewöhnliche Menschen, die über die Gabe der berühmten parapsychischen Fähigkeiten verfügen. Wenn auch ihr Umgang mit Waffen zu wünschen übrig läßt, können ihre Fähigkeiten einen Feind doch im Bruchteil einer Sekunde niederstrecken. Psi-Agenten werden nach ihren Fähigkeiten in sechs Stufen gegliedert. Für den ersten Einsatz verfügen Sie nur über Agenten der Stufe 0, also blutige Anfänger. Für die Psi-Kräfte selbst gibt es sechs Gattungen, aufgeteilt nach dem Wirkungskreis: **Biologie, Geist, Energie, Materie, Zeit und Kinetik**. Jede Gattung umfaßt offensive Fähigkeiten, um den Feind anzugreifen, und defensive Kräfte, um Ihr Einsatzgruppe zu schützen.

Die Ausrüstung

Ihre Agenten brauchen die richtige Ausrüstung, um ihre Fähigkeiten zu vervollkommnen: **Waffen, Munition, diverse Ausrüstungsgegenstände...** Sie müssen Ihren Agenten dieses Material von Ihrem Etat kaufen. Welche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung stehen, hängt von der Bedeutung eines Einsatzes ab. Für den ersten Einsatz können Sie nur einfaches Material kaufen.

Die Informanten

Sie verfügen auch über mehrere Informanten. Bevor Sie Ihren Einsatz starten, verkaufen sie Ihnen auf Wunsch Informationen über den Einsatzort, über Ihre Gegner oder über Nachschubquellen direkt im Kampfgebiet.

Wenn Sie glauben, Ihr Team so effektiv wie möglich ausgerüstet und zusammengestellt zu haben, können Sie ins Einsatzgebiet aufbrechen. Ihre Arbeitgeber verfügen über mehrere gepanzerte Allradfahrzeuge (GAFs genannt), mit denen man Sie zu jedem Ort der Erde transportieren kann.

Grundbegriffe

Die Einsätze:

Für jede Mission wird ein bestimmtes Einsatzgebiet festgelegt, das Sie nicht verlassen dürfen. Jeder Einsatz von Schußwaffen und Psi-Kräften außerhalb des Einsatzgebietes ist untersagt. Zum Erreichen der Einsatzziele ist es nicht immer nötig, sich das gesamte Einsatzgebiet anzusehen. Eine komplette Ortsbesichtigung kann aber zusätzliche Indizien oder Gegenstände ans Licht bringen, die für Ihren Feldzug von Nutzen sind. Diese Elemente sind Sekundärziele für Ihren Einsatz. Ihr Erfolg oder Mißerfolg bei diesen Zielen beeinflußt nicht den Ausgang des Einsatzes. Allerdings erhalten Sie für jedes erreichte Sekundärziel einen Bonus.

Die Unbeteiligten

Sie müssen auch darauf achten, daß Sie niemanden vom Personal der Firmen verletzen, die von Hollis ausspioniert werden. Mit diesen sogenannten "Unbeteiligten" können Sie sich aber unterhalten und dabei eventuell wichtige Hinweise bekommen.

Der Gegner

Ihre Gegner, die Hollis-Agenten, verfügen über ein ganzes Arsenal von Psi-Kräften und Waffen, um Sie zu vernichten: Mitleid ist in ihrer Programmierung nicht vorgesehen. Denn im Gegensatz zu Ihren eigenen Söldnern sind die Agenten von Hollis nach der kybernetischen Umstrukturierung nur noch Roboter und Androiden. Bei jedem neutralisierten Gegner finden Sie ein Ausrüstungspaket mit unterschiedlichem Inhalt. Die Hollis-Agenten führen immer zwei wichtige Gegenstände bei sich: das Psipad, das ihre körperliche Stärke drastisch erhöht, und das Telepad, das es ihnen ermöglicht, Verstärkungen an den Einsatzort zu teleportieren. Wenn Sie diese beiden Geräte zerstören, haben Sie den Gegner schon erheblich geschwächt.

Einsatzende

Ein Einsatz endet, wenn Sie Ihr Ziel erreicht oder die Gegner Sie neutralisiert haben... Im ersten Einsatz müssen Sie Pat Conley anwerben und mit ihr den Kibbuz verlassen. Die Einsatz ist ein Fehlschlag, wenn Sie oder Pat Conley getötet werden. Sie müssen jeden Einsatz erfolgreich abschließen, bevor Sie zum nächsten übergehen können.Nach jedem Einsatzende folgt eine Abschlußbesprechung, bei der Sie Details zu Ihren Leistungen erfahren. Das ist auch der Augenblick, in dem Ihre überlebenden Agenten von der beim Einsatz gesammelte Erfahrung profitieren und sich in ihren Fähigkeiten weiterentwickeln. Nach dem ersten Einsatz werden die Rekruten zu Veteranen befördert, und die Psi der Stufe 10 steigen zur Stufe 1 auf. Mit dieser Beförderung verbessern sich auch die Fähigkeiten der Agenten.

Der Auswahlbildschirm

Die Auswahl der Einsatzgruppe

Die Ihnen anvertrauten Einsätze verlangen zahlreiche Fähigkeiten und die Zusammenarbeit mehrerer Agenten. Die Zusammenstellung eines Teams ist bei einem Einsatz der nächste Schritt nach der Einsatzbesprechung. Dieser Schritt ist für den Erfolg des Einsatzes ausschlaggebend. Ein gut zusammengestellter Trupp aus Agenten, die sich gegenseitig ergänzen und die mit der perfekten Ausrüstung in den Einsatz gehen, ist fast schon eine Garantie für den Erfolg. Nehmen Sie sich also Zeit bei der Zusammenstellung des Teams, bis Sie glauben, die perfekteKombination gefunden zu haben.

Der Auswahlbildschirm

Für die Zusammenstellung der Einsatzgruppe haben wir einen ganz speziellen Bildschirm angelegt.Sie können ihn jederzeit aufrufen, bis Sie zu Ihrem Einsatz aufbrechen. Ihr Befehlschip (das Symbol auf der waagerechten Leiste unten auf dem Spielbildschirm) ermöglicht es Ihnen, den Auswahlbildschirm aufzurufen. Das geht genauso gut über eins der Terminals, die Sie in der Einsatzzentrale vorfinden. Zum Verlassen des Auswahlbildschirms benutzen Sie die Schaltflächen “Einsatz beginnen” oder “Ende”.

Sofort!

Wenn Sie lieber sofort zu Ihrem Einsatz aufbrechen wollen, um Spione zu zerstören und ein paar Magazine leerzuhusten, wählen Sie die Option “Standard-Einsatzgruppe”. Das Symbol dafür befindet sich am linken Rand des Auswahlbildschirms. Damit steht ein komplettes Team bereit, Sie brauchen nur noch auf “Einsatz beginnen” zu klicken, und der Kampf geht los. Aber Vorsicht: Bei den höheren Schwierigkeitsstufen ist es doch ratsam, daß Sie Ihre eigene Einsatzgruppe zusammenstellen.

Die Verwaltung des Etats

Ihr Budget wird automatisch verwaltet, jede Anwerbung eines Agenten und jeder Kauf eines Ausrüstungsgegenstandes wirdunverzüglich abgebucht. Der Bildschirm zeigt Ihnen jederzeit das Gesamtbudget, das bereits investierte Geld und den noch verfügbaren Restbetrag an. Der zugeteilte Etat kann auf keinen Fall überzogen werden. Runciter gewährt keinen Kredit.

Auswahlbildschirm

Wie wirbt man Agenten an?

Ihr Team kann höchstens fünf Agenten umfassen, Joe Chip inbegriffen. Sie können also maximal vier Agenten anwerben (Pat Conley wird Ihnen beim zweiten Einsatz zwangsweise zugeteilt). Der erste Einsatz ist ein Sonderfall, da Sie nur drei Agenten anheuern können. Wenn Sie wollen, können Sie auch allein ins Gefecht ziehen, aber sagen Sie nachher nicht, wir hätten Sie nicht vorher gewarnt... Die Phy-Taste ermöglicht Ihnen den Zugriff auf alle Arten von Phy-Agenten, die für die Einsatz verfügbar sind, Gleiches gilt für die Psi-Taste. Beim ersten Einsatz sind nur Rekruten und Psi der Stufe 0 verfügbar. Jeder Agent wird mit seinen Eigenschaften, seiner Grundausrüstung und seinem Werdegang vorgestellt.

Wie rüstet man einen Agenten aus?

Jeder Agent verfügt über eine Grundausrüstung. Sie können diese Ausrüstung verändern, indem Sie gewisse Teile hinzufügen oder wegnehmen. Die Taste "Kit" zeigt Ihnen alle für die nächste Einsatz zur Verfügung stehenden Ausrüstungskategorien (Waffen, Rüstung, Munition und Kits) an. Neben jedem Gegenstand steht sein Preis und eine kurze Beschreibung sowie ein Bild. Die Ausrüstung der Person sehen Sie im Gepäckfenster links unten auf dem Bildschirm. Hier sehen Sie, was Ihr Agent in der Hand trägt, was er in der Tasche hat und welche Art von Rüstung er trägt.

Informationen

Der Auswahlbildschirm bietet Ihnen Zugriff auf mehrere Informationsquellen: die Einsatzbesprechung, die Bibliothek und die Informanten.

Die Bibliothek

Die Bibliothek gibt Ihnen alle ergänzenden Auskünfte über die Welt im Jahr 2019.

Die Informanten

Die Informanten sind bereit, Ihnen Auskünfte zu verkaufen, die zum Gelingen Ihrer Einsätze beitragen. Ihre Informanten verfügen aber manchmal selber über keinerlei Informationen; in diesem Fall können Sie erst gar nicht mit ihnen reden.

Die Agenten

Ihre Hauptaufgabe besteht nicht darin, möglichst viele Hollis-Spione mit Hilfe Ihrer Waffen niederzumachen, sondern darin, Psi- und Phy-Agenten zu leiten und ihre Aktionen zu koordinieren. Sie sind schließlich kein einfacher Kämpfer, sondern ein Gruppenführer!

Persönlichkeiten

Jeder Agent hat eine eigene Identität, seinen eigenen Namen, seine Erfahrung vor seiner Aufnahme in die Kartei von Runciter und die Einsätze, an denen er bereits teilgenommen hat. Alle Ihre Agenten sind Individuum - finden sie ihre Stärken und Schwächen heraus, um sie optimal einsetzen zu können.

Begrenzte Anzahl

Die Zahl der Agenten, die Sie anwerben können, ist begrenzt. Sich mit den Agenten von Hollis anzulegen ist für die meisten Personen eine düstere Zukunftsperspektive und ein guter Grund, nicht für Runciter zu arbeiten. Gehen Sie also mit dem Leben Ihrer Agenten vorsichtig um, wenn Sie nicht plötzlich mitten im Feldzug alleine auf weiter Flur stehen wollen.

Vielfalt der Agenten

Über die Phy- und Psi-Aufteilung hinaus lassen sich die Agenten in mehrere Klassen einordnen. Darunter fallen die Spezialisten, die sich nur für ganz spezielle Einsätze eignen, ebenso wie die starken Allround- Agenten, die jeder Situation gewachsen sind. Sie müssen Ihre Agenten unter Berücksichtigung der Einsatzziele und des verfügbaren Etats aussuchen.

Begrenzte Verfügbarkeit

Es sind nicht alle Agentenklassen für jeden Einsatz verfügbar. Für den ersten Einsatz haben Sie nur Zugriff auf Rekruten und Psi-Talente der Stufe 0. Ihr Chef entscheidet je nach Auftragslage darüber, welche Klassen von Agenten angeworben werden dürfen.

Weiterentwicklung:

Aufgrund der Erfahrung, die sie in den Einsätzen sammeln, werden Ihre Agenten immer besser, erlernen neue Spezialfähigkeiten und stärken ihre Kräfte. Diese "Beförderungen" finden jeweils bei der Abschlußbesprechung nach einem Einsatz statt.

Der Wert der Agenten

Jeder Agent hat einen Grundpreis. Das Anwerben eines Psi der Stufe 0 für einen Einsatz kostet 1000 Credits. Je leistungsfähiger ein Agent ist, desto teurer ist er auch. Wenn Sie Agenten wiederholt anwerben, verlangen sie niedrigere Honorare. Stellen Sie sich also ein gutes Team zusammen und halten es am Leben, dann können Sie sparen!

Die Agenten

Die Fähigkeiten

Die Agenten unterscheiden sich durch ihre verschiedenen Fähigkeiten, zum Beispiel den Umgang mit einem Gewehr. Ihre Effektivität in den Fähigkeiten wird durch als Prozentsatz abgegeben. Er entspricht der Chance, daß dieser Agent Erfolg hat, wenn er diese Fähigkeit einsetzt.

Die Vorteile

Manche Gruppen von Agenten haben noch bestimmte Vorteile. Die Aufklärer beispielsweise haben den Feuervorteil, das heißt, sie können gleichzeitig laufen und schießen.

Die Fähigkeiten

Die Psi-Kräfte der Psi-Agenten sind für die Spieltiefe und -vielfalt von ***UBIK*** verantwortlich. Für die Psi-Kräfte selbst gibt es sechs Gattungen, aufgeteilt- nach dem Wirkungskreis: Biologie, Geist, Energie, Materie, Zeit und Kinetik. Jede Gattung umfaßt offensive Fähigkeiten, um den Feind anzugreifen, und defensive Kräfte, um Ihr Einsatzgruppe zu schützen.

Die Grundausrüstung

Jeder angeworbene Agent bringt seine Grundausrüstung mit. Sie können diese Ausrüstung nach Belieben verändern, also dem Agenten Gewicht abzunehmen und damit die Kosten zu senken, oder ihn im Gegenteil mit Magazinen, Waffen und Kits vollpacken, um seine Leistungsfähigkeit besser auszunutzen - zu einem höheren Preis.

Der Etat

Bevor Sie in den Einsatz gehen, müssen Sie Ihr Team zusammenstellen. Das bedeutet, Söldner zu engagieren und Ausrüstung einzukaufen. Sie verfügen dafür über einen Etat, dessen Höhe Runciter für jeden Einsatz neu festlegt. Für den ersten Einsatz beläuft sich Ihr Etat auf 9000 Credits.

Das Standard-Einsatzgruppe

Wenn Sie sich sofort in den Einsatz stürzen wollen, können Sie diesen Schritt überspringen, indem Sie die Standard-Einsatzgruppe wählen. Für jeden Einsatz schlägt Ihnen der Computer eine anders zusammengestellte Standard-Einsatzgruppe vor. Mit diesem Team kann man die Einsatzziele erreichen, aber es handelt sich nicht um die ideale Einsatzgruppe. Wenn Sie ein optimales Team wünschen, müssen Sie es selbst zusammenstellen.

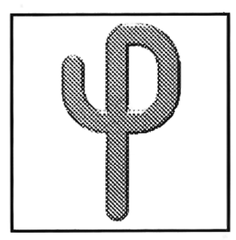
Die Einsatzgruppe bezahlen

Sobald Sie einen Agenten anwerben oder ein Ausrüstungsteil oder eine Information kaufen, wird der angezeigte Betrag sofort von Ihrem Budget abgezogen. Wenn Sie andererseits beschließen, einen bereits ausgewählten Agenten wieder zu entlassen oder einen Ausrüstungsgegenstand wieder zurückzugeben, wird die entsprechende Summe dem Budget wieder zugeführt. Zögern Sie nicht, Ihr Einsatzgruppe immer wieder versuchsweise neu zu mischen und auszurüsten; Sie können jederzeit Ihre Meinung ändern. Ihre Wahl wird erst dann endgültig, wenn Sie den Einsatz starten. Sie müssen nicht unbedingt Ihren ganzen Etat aufbrauchen. Was an Geld übrig bleibt, wird dem Budget für den nächsten Einsatz gutgeschrieben. Wenn Sie also die ersten Einsätze mit kleineren Teams durchführen, können Sie sich ein paar Credits auf die hohe Kante legen, die sich bei späteren Einsätzen als nützlich erweisen könnten. Werben Sie vorzugsweise Agenten an, die Sie bereits in frühere Einsätze mitgenommen haben. Der Tarif ist nämlich günstiger, wenn man den Agenten eine "Dauerstellung" bietet. Die Zusammenstellung einer Einsatzgruppe ist ein wichtiger Schritt für das Gelingen eines Einsatzes. Mit guten Leuten zu starten ist fast eine Erfolgsgarantie. Es gibt jedoch keine Agenten, deren blcße Gegenwart schon den sicheren Sieg garantiert. Die Stärke einer Einsatzgruppe liegt in der Teamarbeit, bei der die Talente der Agenten sich gegenseitig ergänzen.

Die Prämien

Gewisse Aktionen im Laufe des Einsatzes können Ihnen zusätzliche Prämien einbringen. Diese Prämien werden bei der Abschlußbesprechung nach jedemEinsatz gutgeschrieben: Die Neutralisierung eines Hollis-Spions gibt einen Bonus. Das Erreichen eines Sekundärziels bringt einen Bonus ein. Der erfolgreiche Abschluß eines Einsatzes ohne eigene Verluste ist einen besonderen Bonus wert. Selbst für einen gelungenen Einsatz kann es Abzüge an den Prämien geben, wenn Sie während der Kämpfe Agenten verloren haben. Der Tod eines Zivilisten oder eines Unbeteiligten bei einem Einsatz führt zu einem sofortigen Abzug. Die Gerichtsgebühren, die auf Runciter bei solchen Zwischenfällen zukommen, sind extrem hoch.

Phy-Agenten



Die Phy-Agenten sind ehemalige Mitglieder des Militärs oder der zivilen Sicherheitsdienste. Sie kennen sich mit Waffen bestens aus und sind für Einsätze in feindlicher Umgebung trainiert. Sie besitzen eine ausgezeichnete physische Widerstandsfähigkeit, sind aber deshalb noch nicht unsterblich.Ihre Aufgabe besteht darin, das Gelände zu erforschen, den Feind zu stellen und die Psi-Agenten zu beschützen. Bei der Teilnahme an Einsätzen sammeln die Agenten Erfahrung, wodurch sie sich verbessern und neue Fähigkeiten erlernen können. Hier eine allgemeine Darstellung der verschiedenen Typen von Phy-Agenten:

Die Rekruten

Die Rekruten sind am unerfahrensten unter den Phy-Agenten. Man darf von ihnen keine Heldentaten erwarten. Sie unterliegen schnell bei zahlenmäßig überlegenen Gegnern, verstehen es aber ausreichend, mit Standardwaffen wie Schrot- und Sturmgewehren, Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen und Granaten umzugehen. Sie können schußsichere Kevlarpanzer oder Leichte Kampfanzüge tragen.Die Anwerbekosten betragen **1000 Credits**.
Aus Rekruten können Veteranen werden (wenn sie überleben).

Die Veteranen

Die Veteranen sind Agenten, die bereits an mindestens einem Kampfeinsatz teilgenommen haben. Die Feuerprobe hat aus ihnen leistungsfähigere Kämpfer gemacht. Sie benutzen die gleiche Ausrüstung wie Rekruten.
Sie kosten **1500 Credits**. Aus Veteranen können Sanitäter, Heckenschützen, Aufklärer oder Hacker werden. Sie als Einsatzleiter entscheiden während der Abschlußbesprechungen über die Art der Weiterbildung.

Die Sanitäter

Die Sanitäter haben eine medizinische Ausbildung erhalten, die es ihnen erlaubt, die anderen Agenten zu behandeln. Sie besitzen eine Sonderausrüstung, zum Beispiel einen Verbandskasten. Ihre Kampfstärke entspricht in etwa der eines Veteranen. Sie kosten **2000 Credits**. Aus Sanitätern können Chirurgen werden.

Die Heckenschützen:

Die Heckenschützen sind Scharfschützen, die in der Lage sind, mit ihrem Präzisionsgewehr bei jedem Schuß zu treffen. Heckenschützen eignen sich bestens dazu, eine Stellung zu verteidigen und die Hollis-Spione schon im Anmarsch zu dezimieren. Sie kosten **2000 Credits**. Aus Heckenschützen können gepanzerte Infanteristen werden.

Die Aufklärer:

Die Aufklärer wurden speziell ausgebildet, um beim Vormarsch Ihrer Einsatzgruppe unbekannte Gebiete zu erforschen. Sie bewegen sich unter Ausnutzung jeder noch so kleinen Deckung vorwärts, reagieren schnell und können schießen, während sie laufen. Sie kosten **2000 Credits**. Aus Aufklärern können Waffenspezialisten werden.

Phy-Agenten

Die Hacker:

Die Hacker sind Cyberspace-Kämpfer. Sie beherrschen die Programme, die es ihnen ermöglichen, in den virtuellen Raum, den Cyberspace, einzudringen. Sie verstehen es, die Codes auszuschalten, mit denen die künstlichen Intelligenzen geschützt werden - und die KIs steuern im Jahr 2019 fast alle Maschinen. Dank der Hacker können Sie leicht Panzertüren öffnen, Maschinen abschalten und so weiter... Ihre Kampfstärke entspricht in etwa der eines Veteranen.Sie kosten **2000 Credits**. Aus Hackern können Sprengmeister werden.

Die Chirurgen

Die Chirurgen sind Sanitäter mit großer Erfahrung, die sie leistungsfähiger macht. Sie sind in der Lage, selbst schwerverletzte Agenten zu heilen. Sie kosten **3000 Credits**. Der Rang eines Chirurgen stellt für einen Phy-Agenten ein Karriereziel dar, es gibt keine Steigerung.

Die Sprengmeister

Die Sprengmeister sind qualifizierte hacker, die in den modernsten Sabotagetechniken ausgebildet wurden. Sie können auch Schwere Waffen und die Schwere Gefechtsrüstung tragen, außerdem sind sie die einzigen, die mit einem Minenwerfer umgehen können, einer halbautomatischen Waffe, mit der man aus größerer Entfernung Minensalven abfeuern kann. Sie kosten **3000 Credits.** Der Rang eines Sprengmeisters stellt für einen Phy-Agenten ein Karriereziel dar, es gibt keine Steigerung.

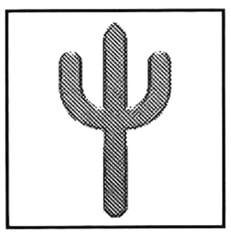
Die gepanzerten Infanteristen:

Gepanzerte Infanteristen sind ehemalige Heckenschützen, die an Schweren Gefechtswaffen ausgebildet wurden, etwa an Raketen- oder Granatenwerfern, leichten und mittleren Maschinengewehren oder an der AutoKanone. Die Feuerkraft dieser Waffen macht sie zu furchteinflößenden Gegnern; ein einziger Treffer der AutoKanone befördert jeden Mann, der keine entsprechende Rüstung trägt, sofort ins Jenseits. Die gepanzerten Infanteristen können im Einsatz die Schwere Gefechtsrüstung tragen; das ist die einzige Rüstung, die einer Geschützgranate standhalten kann. Sie kosten **3000 Credits**. Der Rang eines gepanzerten Infanteristen stellt für einen Phy-Agenten ein Karriereziel dar, es gibt keine Steigerung.

Die Waffenspezialisten

Die Waffenspezialisten sind ehemalige Aufklärer, die sich zu Experten im Umgang mit leichter Waffen entwickelt haben. Sie sind furchterregende Gegner. Joe Chip ist solch ein Waffenspezialist.Sie kosten **3000 Credits**.
Der Rang eines Waffenspezialisten stellt für einen Phy-Agenten ein Karriereziel dar, es gibt keine Steigerung.

Psi-Agenten



Die Psi-Agenten besitzen alle ein Talent, das es ihnen ermöglicht, die Realität allein mit ihrer psychischen Kraft zu kontrollieren, zu verändern, zu manipulieren. Alle wurden von Runciter aufgrund dieser wertvollen Fahigkeit angeworben. Sie allein sind in der Lage, die Hollis-Spione auf deren speziellem Feld anzugreifen, auf dem parapsychologischen Schlachtfeld. Außer diesem Talent aber haben die Psi-Agenten keinerlei Qualifikation für Kommando-Einsätze.In Kampfsituation sind die Psi-Agenten verwundbarer als die Phy-Agenten. Sie sind auf Handfeuerwaffen angewiesen, verfügen nicht über schwere Rüstungen und besitzen nur wenige Lebenspunkte. All diese Schwächen sind der Grund für die Anwesenheit der Phy-Agenten während der Kämpfe. Ohne deren Schutz sind die Überlebenschancen eines Psi gleich Null. Setzen Sie Ihre Psi also nicht so ein wie die Phy-Agenten. Beschützen Sie sie und verlangen nichts von ihnen, was über ihre speziellen Fähigkeiten hinausgeht.

Die Psi-Agenten

Während des Feldzuges werden Sie über immer mächtigere Agenten verfügen, um der wachsenden Bedrohung durch Hollis-Spione die Stirn bieten zu können. Ihre für die ersten Einsätze angeworbenen Psi-Agenten erreichen höhere Entwicklungsstufen - wenn sie die Kugeln und psychischen Angriffe der Gegner überleben.

Psi Stufe 0

Dies sind die Anfänger unter den Psi-Agenten. Beim ersten Einsatz haben Sie nur solche Agenten in Ihrem Team. Sie beherrschen die grundlegenden Fähigkeiten einer einzige Psi-Gattung. Sie kosten **1000 Credits**.

Psi Stufe I

Hierbei handelt es sich um Agenten, die bereits an einem Einsatz teilgenommen haben, sie sind daher erst ab dem zweiten Einsatz verfügbar. Die Psi, die diesen Einsatz überleben, steigen am Ende auf Stufe II auf.
Diese Agenten beherrschen die fortgeschrittenen Fähigkeiten einer einzige Psi-Gattung.Sie kosten **1500 Credits**.

Psi Stufe II:

Die Psi der Stufe II beherrschen zwei Gattungen von Psi-Fähigkeiten. Sie verfügen somit über vier Fähigkeiten. Sie kosten **2000 Credits**.

Psi Stufe III

Die Psi der Stufe III beherrschen die fortgeschrittenen Fähigkeiten in zwei Gattungen von Psi-Kräften. Sie verfügen über vier Fähigkeiten. Sie kosten **3000 Credits**.

Psi-Agenten

Psi Stufe IV

Die Psi der Stufe IV beherrschen die fortgeschrittenen Fähigkeiten in zwei Gattungen von Psi-Kräften. Sie verfügen über vier Fähigkeiten. Ihre Widerstandskraft gegen psychische Angriffe und ihre geistigen Kräfte ist größer als bei Agenten der Stufe III. Sie kosten **4000 Credits**.

Psi Stufe V

Die Psi der Stufe V beherrschen die fortgeschrittenen Fähigkeiten in zwei Gattungen von Psi-Kräften. Sie verfügen über vier Fähigkeiten. Ihre Widerstandskraft gegen psychische Angriffe und ihre geistigen Kräfte ist größer als bei Agenten der Stufe IV. Die Psi-Stufe V ist das Endstadium der Entwicklung jedes Psi-Agenten, zumindest nach dem derzeitigen Wissensstand über die psychischen Phänomene. Sie kosten **5000 Credits**.

Die Geistespunkte

Die Geistespunkte sind eine Besonderheit der Psi-Agenten; sie werden durch einen blauen Balken unter der Person angezeigt. Die Geistespunkte stellen die psychische Energie dar, die zur Anwendung einer Fähigkeit erforderlich ist.Jede Fähigkeit verbraucht je nach ihrer Stärke eine gewisse Anzahl von Geistespunkten. Die Agenten erlangen ihre Geistespunkte nur nach und nach durch Meditation wieder. Sie meditieren automatisch, sobald sie sich in Sicherheit ausruhen können. Die Hollis-Spione erlangen ihre Geistespunkte durch das Psipad zurück. Die Zerstörung dieses Apparates verlängert die Regenerationszeit der Hollis-Spione beträchtlich. Die Agenten bekommen immer mehr Geistespunkte, wenn sie in der Hierarchie der Geistesbeherrschung eine Stufe aufsteigen.

Die Psi-Fähigkeiten

Die parapsychischen Fähigkeiten der Agenten lassen sich grob in sechs Gattungen aufgliedern. Jeder Gattung entspricht ein spezifischer Wirkungskreis:

Biologie

Diese Gattung umfaßt alle Fähigkeiten, die auf die Funktionen lebender menschlicher oder tierischer Organismen einwirken. Diese Fähigkeiten ermöglichen es zum Beispiel, in wenigen Sekunden Verletzungen zu heilen, die normalerweise eine monatelange medizinische Behandlung erfordern würden. Dagegen blockieren die offensiven Fähigkeiten die motorischen Funktionen einiger Organe und können so vorübergehende Lähmungen hervorrufen. Die Hollis-Agenten setzen sogar Fähigkeiten ein, die zum sofortigen Absterben lebenswichtiger Organe führen!

Materie

Diese Fähigkeiten beeinflussen nicht nur die Lebewesen, sondern auch leblose Materie sowie von Menschenhand gefertigte Geräte. Diese Gattung ermöglicht es, jeden Mechanismus für eine bestimmt Zeit zu blockieren und außer Betrieb zu setzen. Diese Fähigkeiten wirken sich unter anderem auf Waffen aus und machen sich durch Ladehemmungen bemerkbar. Wenn diese Gattung im defensiven Modus eingesetzt wird, ermöglicht sie die Errichtung von Mauern aus dem Nichts, die dann Kugeln und andere Geschosse abfangen.

Geist

Die Fähigkeiten dieser Gattung wirken sich direkt auf den Verstand von Lebewesen aus und modifizieren die Gehirnströme. Die elementarsten Manifestationen ermöglichen es, den Geist zu stören und bei der Zielperson totale Verwirrung auszulösen. Die Agentur Hollis hat eine Fähigkeit entwickelt, die den Betroffenen rasend macht und ihn zwingt, die ihm nahest henden Personen anzugreifen. Die defensiven Fähigkeiten dieser Gattung verstärken die Kapazitäten eines Individuums, parapsychischen Angriffen zu widerstehen.

Energie

Diese Gattung faßt die Fähigkeiten zusammen, mit denen sich jede Art von Energie beeinflussen läßt. Ein Psi kann eine eigene Energiequelle erschaffen, indem er die ihn umgebende diffuse Energie bündelt. Dadurch werden Stromstöße erzeugt, die mit einer starken elektrischen Entladung vergleichbar sind. Die Hollis-Spione benutzen eine andere Version dieser Fähigkeit: Sie zapfen die Lebensenergie ihres Opfers ab, die dann dem Psi-Agenten selber zufließt.

Kinetik

Die Fähigkeiten dieser Gattung wirken sich auf die Bewegung aus, sie können jeden Organismus oder jeden Gegenstand in Bewegung versetzen oder umgekehrt die Bewegung eines Körpers hemmen. Die einfachste Version, der "Poltergeist", versetzt dem Ziel einen heftigen Stoß, der es destabilisiert und gewöhnlich zu Fall bringt. Die defensiven Fähigkeiten ermöglichen es, die Geschoßbahn von Kugeln und Geschosse umzuleiten.

Die Psi-Fähigkeiten

Zeit

Parapsychische Kräfte wirken auch auf die subtilste Dimension des Universums ein, auf die Zeit. Diese Gattung ermöglicht die Unterbrechung der Kontinuität der Zeit und des Raums, und die stärksten unter den Psi können sogar den Zeitverlauf selbst manipulieren. Es ist somit möglich, eine Person aus dem allgemeinen Zeitverlauf herauszureißen und sie in einer Zeitrafferblase einzuschließen, was zur Folge hat, daß die Aktionen dieses Individuums im Vergleich zu den außen befindlichen Personen beschleunigt werden. Hollis hat eine düstere Abart dieser Kräfte entwickelt, bei der die Opfer für eine gewisse Zeitspanne völlig verschwinden.

Die vier Fähigkeiten jeder Gattung

Jede Gattung besitzt vier Fähigkeiten, zwei grundlegende und zwei fortgeschrittene Fähigkeiten.Die grundlegenden Fähigkeiten sind bereits den Anfängern unter den Psi-Agenten zugänglich. Sobald ein Agent genügend Erfahrung in einer Gattung besitzt, beherrscht er auch die stärkeren Effekte und hat Zugriff auf die fortgeschrittenen Fähigkeiten. Jedes Fähigkeiten-paar, grundlegend und fortgeschritten, beinhaltet eine defensive und eine offensive Fähigkeit. Zum Beispiel umfaßt die Gattung Biologie als offensiveBasisfähigkeit die Lähmung, als defensive grundlegende Fähigkeit
die Heilung. Die offensive Fähigkeit ermöglicht es, die Hollis-Agenten anzugreifen, während die defensive Fähigkeit es ermöglicht, die Mitglieder Ihrer Einsatzgruppe zu schützen.

Die Fähigkeiten der Hollis-Spione

Die Kräfte der Hollis-Agenten lassen sich ebenfalls in die sechs oben definierten Gattungen der Psi-Kräfte einordnen. Jedoch setzten diese Androiden andere Fähigkeiten ein als die Runciter-Agenten. Letztere beschränken sich nämlich auf die Fähigkeiten, die von den Bundesbehörden zugelassen wurden, während die Hollis-Spione den Schwerpunkt auf die Wirksamkeit legen, und zwar ungeachtet der Auswirkungen auf eigene oder gegnerische Agenten. Daher sind Hollis-Spione weitaus gefährlicher als unsere Agenten.

Der Einsatz einer Fähigkeit

Der Einsatz einer Fähigkeit beginnt mit der Wahl der anzuwendenden Fähigkeit: diese Wahl kann bei jedem Agenten als Standard vorbestimmt und beibehalten werden. Dann sucht der Spieler ein Ziel aus. Die defensiven Fähigkeiten können nicht auf Feinde gerichtet werden, die offensiven nicht auf eigene Agenten. Sobald eine Fähigkeit benutzt wurde, verliert der Psi-Agent die verwendeten Geistespunkte.

Rüstungen

Die Technologie des Jahres 2019 ermöglicht individuelle Körperrüstungen für Kämpfer, die in der Lage sind, Kugeln und Raketen standzuhalten. Ihren Agenten stehen verschiedene Rüstungsarten zur Verfügung. Beim ersten Einsatz können Sie **Kevlar-Panzer Mk..I & Mk.II** oder **Leichte Kampfanzüge Mk.I & Mk.II** kaufen. Die Aufgabe der Rüstungen besteht natürlich darin, die von den gegnerischen Waffen verursachten Schäden ganz oder teilweise abzufangen. Im Laufe eines Einsatzes werden die Rüstungen nach und nach durch die wiederholten Einschläge in Mitleidenschaft gezogen und bieten deshalb weniger Schutz; daher die Notwendigkeit, sich auch während eines Einsatzes neue Rüstungen zu beschaffen...

Die schußsicheren Kevlar-Panzer

Es handelt sich um die leichtesten und wirtschaftlichsten Rüstungen, die aber den Nachteil haben, nur relativ geringen Schutz zu bieten. Sie halten Schüsse aus Handfeuerwaffen auf und vermindern die Trefferwirkung von leichten Waffen, sind aber gegen Geschosse aus schweren Waffen völlig unwirksam.Die Kevlar-Panzer sind in drei Modellen erhältlich, Mk. I, II & III, wobei letztere den besten Schutz bieten. Alle Agenten können Kevlar-Körperpanzer tragen.

Die Leichten Kampfanzüge

Die bevorzugte Rüstung des durchschnittlichen Phy-Agenten. Der Leichte Kampfanzug bietet einen guten Kompromiß zwischen Schutz, Kosten und Gewicht. Er ist jedoch unzureichend, um schweren Waffen zu widerstehen. Die Leichten Kampfanzüge existieren in drei Modellen, Mk. I, II & III, wobei letztere den besten Schutz bieten.Alle Agenten können Leichte Kampfanzüge tragen. Diese Rüstung ist Joe Chips Lieblingskleidung.

Die Schwere Gefechtsrüstung

Dies sind die Körperpanzerungen, die den besten Schutz bieten. Wer sie trägt, kann sogar mehrere Granateneinschläge unverletzt überstehen. Das Modell Mk. 9V wird aus einer neuen Legierung gefertigt, die einen fast perfekten Schutz bietet. Nur Sprengmeister und gepanzerte Infanteristen können solche Schutzrüstungen tragen.

Die Kraftfelder

Die Kraftfelder gehören zu den neuesten Entdeckungen auf dem Gebiet der Energiefelder und bieten absoluten Schutz gegen mehrere Schüsse. Danach ist die Energie des Kraftfeldes erschöpft, und der Schutz verschwindet. Die Kraftfelder existieren in drei Modellen, Mk. I, II & III, wobei letztere den besten Schutz bieten. Ein Kraftfeld kann mit einem konventionellen Körperpanzer kombiniert werden.

Die Psi-Schilde

Die Psi-Schilde sind eine Adaption der Kraftfeld-Technologie und wehren parapsychische Angriffe ab. Der Träger eines Psi-Schildes ist - je nach der Stärke seines Schildes - vollständig immun gegen eine gewisse Anzahl parapsychischer Angriffe.Die Psi-Schilde existieren in drei Modellen, Mk. I, II & III, wobei letztere den besten Schutz bieten.Ein Psi-Schild kann mit einem konventionellen Körperpanzer kombiniert werden.

Die Waffen

→ Eine Binsenweisheit: Hollis-Agenten besitzen Waffen. Ein guter Rat: Nehmen Sie Waffen, die weiter und schneller schießen und größere Löcher machen. Ansonsten werden Sie von Melipones Androiden schnell "neutralisiert".

Wie kommt man an Waffen?

Jeder angeworbene Agent bringt seine eigenen Waffen mit. Sie können ihm noch weitere geben, Hauptsache, er kann damit auch umgehen. Von welchen Waffen er etwas versteht, sagen seine Fähigkeiten aus.

Welche Waffen sind verfügbar?

Die Auswahl der Waffen ist von Einsatz zu Einsatz verschieden.Für den ersten Einsatz stehen folgende Waffen zur Wahl:Pistole, Uzi 2015, 75er Automatik, Gewehr, Schwere Maschinenpistole, Sturmgewehr, AirGun, BlasterGun und Schrotflinte mit abgesägtem Lauf.

Wer kann welche Waffen verwenden?

Alle Psi- und Phy-Agenten können Waffen benutzen, aber es gibt je nach Ausbildung der Agenten gewisse Einschränkungen. Die Psi-Agenten sind eigentlich keine Kämpfer und können daher nur mit Handfeuerwaffen umgehen (Pistole, Uzi 2015, 75er Automatik und BlasterGun). Die Phy verstehen sich außer auf Handfeuerwaffen auch auf den Umgang mit allen leichten Waffen: Gewehr, Schwere Maschinenpistole, AirGun, Granaten und Sturmgewehr für Sturmangriffe. Manche Waffen sind bestimmten Phy-Agenten vorbehalten:Die Schweren Gefechtswaffen - Raketenwerfer, leichte und mittlere Maschinengewehre, Granatwerfer, Schwerer Blaster und AutoKanone - sind das Arsenal der Gepanzerten Infanterie. Der Minenwerfer kann nur von den Sprengmeistern verwendet werden. Und Joe Chip ist der Einzige, der mit einem abgesägten Schrotgewehr schießen darf!

Wieder eine Ladehemmung!

Die Waffen können bei jedem Schuß eine Ladehemmung bekommen. Dieses Problem ist bei den Phy seltener, kommt aber bei den - im Umgang mit Waffen kaum ausgebildeten - Psi häufig vor. Alle automatischen Waffen (Schwere Maschinenpistole, Sturmgewehr, usw.) neigen häufiger zum Blockieren. Die unzuverlässigsten Waffen sind die Energiewaffen. Sobald eine Waffe blockiert, muß der Benutzer sofort Abhilfe schaffen.

Die Munition

Die letzte Patrone

Schußwaffen verbrauchen bei jedem Schuß Munition. Die Magazine haben je nach Waffe ein unterschiedliches Fassungsvermögen. Das Gewehrmagazin beispielsweise faßt fünf Patronen. Sobald ein Magazin leer ist, schiebt der Agent ein anderes ein. Die Anzahl der verbliebenen Patronen im Magazin wird neben der Waffe im Agentenfenster angezeigt. Die Energiewaffen verwenden eine Batterie und brauchen deshalb im Laufe eines Einsatzes nicht nachgeladen zu werden.

Sprenggeschosse oder panzerbrechende Munition?

Es gibt verschiedene Arten von Munition. Beim ersten Einsatz allerdings ist nur die gute, alte Standardpatrone verfügbar. Sprenggeschosse rufen größere Schäden hervor, sind aber teuer.Panzerbrechende Munition durchschlägt sogar die stärksten Rüstungen, aber ihr Preis ist auch entsprechend hoch.Raketen, Geschosse und Granaten tragen ebenfalls entweder Sprengladungen oder panzerbrechende Uranspitzen.

Die Reichweite

Jede Waffe hat eine maximale Reichweite, darüber hinaus wird jeder Schuß unmöglich. Um die Trefferchancen zu erhöhen, ist es daher besser, Waffen mit kurzer Reichweite zu benutzen, falls der Feind Sie nahe genug herankommen läßt.

Die Schäden

Waffen verursachen mehr oder weniger schwere Schäden. Die Handfeuerwaffen sind am harmlosesten, die Schweren Gefechtswaffen (Raketen- und Granatwerfer, AutoKanone etc.) am tödlichsten. Wieviel Schaden eine Waffe anzurichten vermag, wird auf dem Auswahlbildschirm in einem Rahmen unter dem Bild der Waffe angezeigt.

Der Wirkungsbereich

Die meisten Waffen verletzen nur die anvisierte Person, manche aber verwüsten alles im Umkreis des Einschlags. Zu den Waffen, die mehrere Ziele gleichzeitig ausschalten können, gehören Granaten, Raketenwerfer, AutoKanonen, Minenwerfer, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Uzis sowie alle Maschinengewehre. Also vermeiden Sie es, Ihr Einsatzgruppe zu dicht zusammenzupferchen, denn der Feind verwendet diese Waffen ebenfalls.
Vermeiden Sie es auch unbedingt, mit der AutoKanone aus nächster Nähe auf einen Feind zu schießen!

Die Kits

Rüstungen und Waffen stellen die lebenswichtige Gefechtsausrüstung der Agenten dar. Die Kits spielen ihre Vorteile auf anderen Bereichen aus, etwa bei der medizinischen Versorgung,. Sie sind für jeden Trupp im Einsatz unentbehrlich.

Die Sanitätskits

Es gibt mehrere Kits, die es den Agenten ermöglichen, sich während des Einsatzes selbst medizinisch zu versorgen.

Das Medikit Mk. I

Das Medikit Mk. I verlangt keine besonderen Kenntnisse, um eine Verletzung damit zu heilen. Alle Agenten können es benutzen. Dieses Kit ist für den einmaligen Gebrauch bestimmt.

Das Medikit Mk. II

Das Medikit Mk. II ermöglicht es, schwere Verletzungen zu behandeln, aber seine Anwendung setzt die Pflege-Fähigkeit voraus, die einige Psi-Agenten sowie alle Sanitäter und Chirurgen besitzen. Auch dieses Kit ist nur für den einmaligen Gebrauch bestimmt.

Das Adrenalin-Kit

Das Adrenalin-Kit lindert die Schmerzen einer Verwundung und ermöglicht einem Agenten die normale Bewegungsfähigkeit, selbst wenn er schwer verletzt ist. Die Anwendung setzt die Pflege-Fähigkeit voraus. Dieses Kit ist für den einmaligen Gebrauch bestimmt.

Der Verbandskasten

Der Verbandskasten enthält alle für den Notfall erforderlichen Artikel. Seine Anwendung ist Sanitätern und Chirurgen vorbehalten. Der Verbandskasten kann unbegrenzt oft verwendet werden.

Die Hacker-Kits

Die Hacker-Kits enthalten Tools, die es ermöglichen, sich im Cyberspace fortzubewegen und die Schutzcodes künstlicher Intelligenzen zu knacken, so daß die Hacker Ihres Teams sich die gewünschten Informationen besorgen können. Diese Kits sind ausschließlich für Hacker und Sprengmeister bestimmt. Hacker-Kits sind in drei Modellen erhältlich, Mk. I, II & III.

Der Doppellader

Der Doppellader ist ein Kit, das per Adapter für alle Waffentypen geeignet ist und den Inhalt der Magazine verdoppelt. Seine Verwendung ist unbegrenzt.

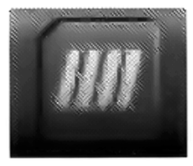
Das Sprengstoff-Kit:

Dieses gefährliche Paket ist ausschließlich für die Hände erfahrener Sprengmeister bestimmt. Es handelt sich um Spreng-ladungen, mit denen Sie alles zerstören können, was Sie im Laufe eines Einsatzen finden. Die Verwendung des Sprengstoff-Kits ist unbegrenzt.

Die Chips

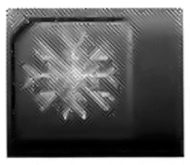
Die Benutzung **der Chips** ist Joe Chip vorbehalten. Die Technologie des Jahres 2019 ermöglicht die Herstellung von Chips, die einem menschlichen Wesen direkt eingepflanzt werden und zahlreiche Funktionen besitzen. Gerade für Spionage und Spionageabwehr werden Chips intensiv genutzt. Die Kommunikation zwischen den Agenten und Joe Chip etwa erfolgt über den Befehlschip. Joe kann mehrere Chips für einen Einsatz kaufen. Sie erscheinen ständig unten auf dem Hauptbildschirm. Der größte Vorteil der Chips besteht darin, daß sie gleichzeitig auf alle Agenten des Einsatzgruppe wirken, wenn sie aktiviert werden. So ermöglicht es beispielsweise der Sanitätschip, alle Agenten während eines Einsatzes gleichzeitig zu heilen. Die Verfügbarkeit der Chips ist je nach Einsatz unterschiedlich. Für den ersten Einsatz sind **Befehls-, Verstärker-, Erkennungs- und Sanitätschips** verfügbar.

Befehlschip



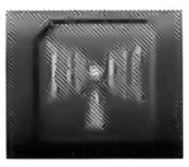
Joe Chip ist immer mit dem Befehlschip ausgerüstet. Er ermöglicht ihm die Zusammenstellung und Steuerung seiner Truppe. Während des Einsatzes kann er damit die Einsatzdatei einzusehen, in der die Ziele und die augenblickliche Situation seines Teams aufgezeichnet sind.

Verstärker-Chip



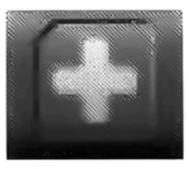
Dieser Chip verstärkt Joes geistige Fähigkeiten, so daß er seine Entscheidungen im Bruchteil einer Sekunde treffen kann. Im Spiel stoppt bei der Aktivierung des Chips einen Augenblick lang die Handlung.

Erkennungschip



Dieser Chip entdeckt am Einsatzort alle Hollis-Spione. Die Feinde erscheinen rot markiert in der Karte rechts oben auf dem Bildschirm. Sein Einsatz ist unbegrenzt.

Sanitätschip



Dieser Chip heilt bei seiner Aktivierung alle Agenten der Einsatzgruppe, einschließlich Joe Chip. Er wirkt nur begrenzt und kann nur einmal benutzt werden.

Scanner-Chip

Der Scanner-Chip ermöglicht es, die Fähigkeiten der Hollis-Spione zu erkennen. Sein Einsatz ist unbegrenzt.

Heilungschip

Dieser Chip heilt alle Einsatzgruppen-Mitglieder noch wirksamer als der Sanitätschip. Auch er kann nur ein einziges Mal benutzt werden.

Sturmangriffschip

Dieser Chip verbessert die Feuerkraft der Agenten. Nur zum einmaligen Gebrauch.

Mentalschirm-Chip

Dieser Chip erhöht den Widerstand Ihrer Agenten gegenüber parapsychischen Angriffen. Nur zum einmaligen Gebrauch.

Schnelligkeitschip

Dieser Chip erhöht die Beweglichkeit Ihrer Agenten. Unter seinem Einfluß handelt die Einsatzgruppe schneller. Nur zum einmaligen Gebrauch..

Jetzt ist es so weit: Sie kennen Ihr Einsatzziel und haben Ihre Wahl bei den Agenten getroffen. Jetzt ist es höchste Zeit, mit dem Einsatz zu beginnen, um unter Gefechtsbedingungen festzustellen, wie gut Ihre Wahl war. . Die Zusammenstellung einer schlagkräftigen Einsatzgruppe macht schon 50 Prozent des Erfolgs aus. Sie brauchen jetzt nur noch schnell die andere Hälfte zu erledigen: **den Einsatz.**
Im Laufe des Einsatzes wird sich erweisen, ob Ihre Auswahl gut oder schlecht war. Also gehen Sie diese Phase mit Vorsicht an, wenn Sie am Leben bleiben wollen.

Auswählen

Um einen Agenten zu bewegen, müssen Sie ihn zunächst auswählen. Klicken Sie mit der linken Taste Ihren Agenten direkt an. Wenn dieser ausgewählt ist, sehen Sie, wie sein Lebenspunkteanzeiger (der farbige Streifen darunter) sowie ein Dreieck mit seiner Identifikationsfarbe erscheint.
Es gibt auch noch andere Methoden, um einen Agenten auszuwählen:

Das Auswahlfeld

Klicken Sie in die Nähe des Agenten, den Sie auswählen wollen - aber nicht zu nah. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor in Richtung des Agenten. Es öffnet sich ein grüner Rahmen. Umrahmen Sie damit den gewünschten Agenten, und lassen Sie die Taste los. Diese Methode ist noch besser geeignet, um eine ganze Gruppe von Personen auszuwählen.

Die Gesichter

Sie können eine Person ebenfalls auswählen, indem Sie das Symbol ihres Gesichtes anklicken. Diese Symbole befinden sich rechts unten am Bildschirmrand.

Der Ziffernblock

Jeder einzelne Ihrer Agenten kann durch Drücken einer Taste auf dem Ziffernblock rechts auf Ihrer Tastatur ausgewählt werden. Durch Drücken der Taste 1 wählen Sie Joe Chip aus, mit Taste 2 den zweiten Agenten, mit Taste 3 den dritten und so weiter.
Mit der Taste 6 wählen Sie die ganze Einsatzgruppe auf einmal aus.

Auswählen

Einen weiteren Agenten der Auswahl hinzufügen oder eine Auswahl rückgängig machen

Welche Auswahlmethode Sie auch anwenden, Sie können der Auswahl noch einen weiteren Agenten hinzufügen, indem Sie die Taste STRG auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, während Sie den zusätzlichen Agenten anklicken. Um eine Auswahl rückgängig zu machen, gehen Sie auf die gleiche Weise vor, halten jedoch die Taste ENTF (Löschen) gedrückt.

Zielen

Nachdem Sie einen oder mehrere Agenten ausgewählt haben, lassen Sie Ihren Mauszeiger über den Bildschirm wandern. Sie werden dabei feststellen, daß er an bestimmten Stellen seine Form verändert.
Er zeigt Ihnen die Türen an, durch die Sie gehen können, oder die Stellen am Boden, die für Sie erreichbar sind. Wenn Sie eine dieser Zonen anklicken, begeben sich Ihre ausgewählten Agenten zu diesem Punkt.
Wenn man einen neuen Auswahlrahmen an einer leeren Stelle öffnet, wird die derzeitige Auswahl gelöscht.

Die Kameras

Die gleichzeitige Steuerung der Agenten und der Kameras, mit deren Hilfe Sie die Handlung verfolgen, ist eine richtige Herausforderung... Bei UBIK sind Sie sowohl der Hauptdarsteller als auch Regisseur und Kameramann. Halten Sie daher immer einen Finger über der Leertaste Ihrer Tastatur...

Die intelligente Kamera

In UBIK stehen viele Kameras zur Auswahl, aber die "Intelligente Kamera" ist bei weiten die nützlichste. Sie aktivieren sie durch Drücken der Leertaste. Sie zeigt Ihnen sofort die Handlung und berücksichtigt dabei zahlreiche Parameter. Wenn Sie nur eine einzige Person ausgewählt haben, schlägt Sie Ihnen die bestmögliche Ansicht vor. Wenn Sie eine Gruppe ausgewählt haben, schlägt sie Ihnen den besten Blickwinkel vor, der alle Personen zeigt. Wenn Gegner auftauchen, berücksichtigt sie das und ändert die Perspektive, damit auf dem Bildschirm alle Hauptdarsteller der Szene sichtbar sind.

Die Kameras

Die Randkameras

Schieben Sie den Mauszeiger zu einem der Ränder (rechts, links oder unten) des Spielbildschirms: wenn eine Kameraansicht verfügbar ist, um den Bereich zu zeigen, der sich in dieser Richtung befindet, ändert sich die Form Ihres Cursors. Wenn er sich in einen Pfeil verwandelt, können Sie die angrenzenden Ansichten oder einen "Gegenschuß" der aktuellen Kameraansicht aufrufen. Klicken sie, wenn Sie die Perspektive wechseln wollen.

Die Kameras durchprobieren

Durch mehrmaliges Drücken der TAB-Taste können Sie die einzelnen Ansichten durchschalten, die momentan verfügbar sind.

Das Kamera-Symbol

Klicken Sie mit der rechten Taste das Kamera-Symbol an, das sich links unten am Bildschirmrand befindet, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Es erscheint ein Menü, das Ihnen die einzelnen verfügbaren Ansichten zeigt. Halten Sie die Taste weiter gedrückt und bewegen Sie den Cursor auf eine dieser Ansichten. Lassen Sie dann die Taste los.

Die Automatische Kamera

Sie können aus Bequemlichkeitsgründen die Funktion "Automatische Kamera" wählen. Zu diesem Zweck klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kamera-Symbol links unten.
Daraufhin ändert sich die Perspektive immer passend zu Ihren Bewegungen. Diese Funktion ist praktisch, um Ihren Wanderungen zu folgen, kann sich aber bei Kämpfen als unpraktisch erweisen. Wir raten Ihnen daher, die automatische Kamera zu deaktivieren (indem Sie noch mal mit der linken Maustaste auf das Kamera-Symbol klicken), sobald ein Kampf ausbricht.

Die Auswahl einer Kamera auf dem Lageplan

Der Lageplan kann sich auch als sehr praktisch erweisen, um eine Kameraperspektive auszusuchen. Bewegen Sie dazu Ihren Mauszeiger auf die gewünschte Stelle auf dem Plan, und klicken Sie mit der rechten Taste dort hin. Auf dem Bildschirm erscheint dann eine Kameraansicht dieses Ortes.

Steuerung des Spiels

Die Karte

Rechts oben auf den Bildschirm sehen Sie einen Lageplan der Örtlichkeiten. Darunter befinden sich zwei Tasten, die es Ihnen ermöglichen, die Karte zu vergrößern bzw. wieder zu verkleinern. Es steht eine zweifache oder vierfache Vergrößerung zur Auswahl. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken, können Sie sie neu zentrieren.

Weitere Funktionen der Steuerung sind auf anderen Seiten dieses Handbuchs erklärt:

- Die "Freie Steuerung" auf den Seiten 13 und 14.
- Die Auswahl der Kameras auf Seite 43.
- Auswahl und Bewegung der Personen auf Seite 42.

Die Personenfenster

Jeder einzelne Ihrer Agenten ist in einem Fenster am rechten Bildschirmrand abgebildet. Nur drei dieser Fenster sind gleichzeitig sichtbar; wenn Sie ein Fenster ansehen wollen, das nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das Symbol des gewünschten Agenten (bei den Symbolen unter den Fenstern ; sie stellen die Gesichter Ihrer Agenten dar).
Sie können die Fenster auch durchlaufen lassen. Klicken Sie dazu einen der Köpfe an, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor (der sich in eine Hand verwandelt hat) nach oben oder unten .

Die Fenster der Phy-Agenten

Diese Fenster umfassen nur einen Lebenspunkteanzeiger, der waagerecht angeordnet ist. Zwei Munitionsfelder befinden sich unter der momentanen Waffe. Um eine dieser beiden Munitionsarten zu aktivieren, einfach das entsprechende Feld anklicken.Um die Waffe, die der Agent in der Hand hält, ins Gepäck zu stecken, klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an.

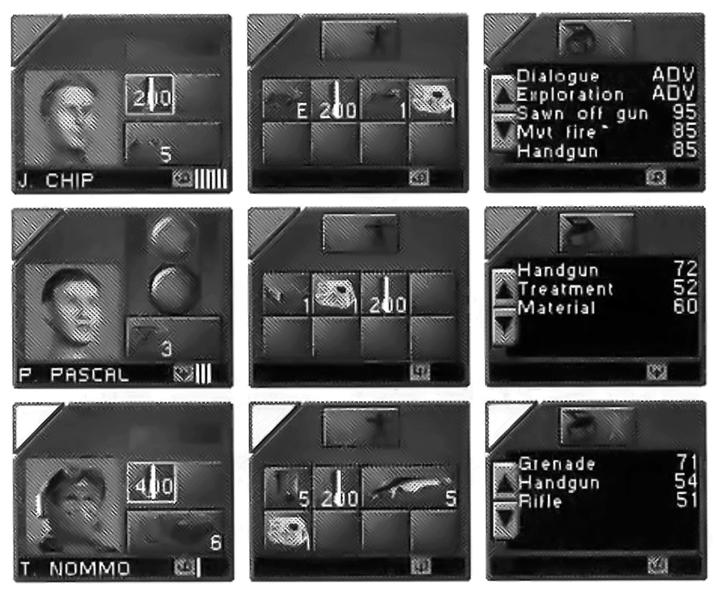
Steuerung des Spiels

Die Fenster der Psi-Agenten

Diese Fenster unterscheiden sich von denen der Phys. Sie sehen hier zwei runde Tasten und zwei senkrechte Lebenspunkteanzeiger. Die beiden runden Tasten stellen die offensive bzw. defensive Fähigkeit der Person dar. Die defensiven Fähigkeiten befinden sich immer unten, und ihr Symbol ist mit einem Schild umrandet. Das Symbol der aktiven Fähigkeit ist mit einem roten Kreis umrahmt. Um den Standardeinsatz einer dieser beiden Fähigkeiten auszuwählen, eins der Symbole mit der linken Maustaste anklicken.

Um eine Fähigkeit auf eine Ihrer Personen zu übertragen, ziehen Sie sie mit gedrückter linker Maustaste auf das Kopfsymbol des Agenten.

Agenten-Fenster | Inventar-Fenster | Fähigkeiten-Fenster



Jedes Agentenfenster weist eine farbige Markierung auf. Wenn Sie darauf klicken, öffnen Sie das Gepäck der betreffenden Person.

Das Gepäck

Wenn Sie einen Gegenstand mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie ihn benutzen. Wenn Sie einen Waffe mit der rechten Maustaste anklicken, nimmt Ihr Agent sie in die Hand.

Einen Gegenstand übergeben

Öffnen Sie das Gepäck des Gebers, indem Sie auf die farbige Markierung klicken. Ziehen Sie den gewünschten Gegenstand mit gedrückt gehaltener Maustaste zum Kopf des Empfängers.

Die Fähigkeiten

Um die Fähigkeiten eines Agenten zu sehen, öffnen Sie das Gepäck der betreffenden Person und klicken Sie auf die Leiste "Gepäck". DieFähigkeiten sowie ihre Erfolgschancen werden dann angezeigt.
Wenn ein Psi-Agent zwei Gattungen von Fähigkeiten besitzt und Sie nicht zum Standardeinsatz vorgesehene Gattung aktivieren wollen, klicken Sie im Gepäck auf den Namen der nicht ausgewählten Gattung. Ihr Psi-Agent tritt jetzt in die Meditationsphase ein, um die Fähigkeit zu wechseln.

Steuerung des Spiels

Der Befehlschip

Das ist der wichtigste taktische Chip des ganzen Spiels. Vor den Einsätzen ermöglicht er Ihnen, mit einem einzigen Klick den Auswahlbildschirm Ihrer Einsatzgruppe zu aktivieren.Während einer Einsatz ermöglicht er Ihnen, das Einsatzblatt aufzurufen.

Das Einsatzblatt

Wenn Sie das Einsatzblatt aufrufen, erhalten Sie Informationen über den laufenden Einsatz und seine Ziele.Wenn Sie die Taste B drücken, können Sie Ihr Einsatzblatt in der Bibliothek ablegen...
Um das Einsatzblatt zu verlassen, klicken Sie auf das Bild des Spiels.

Die Ziele

In ***UBIK*** lautet Ihre Aufgabe, die von dem Abenteuer aufgeworfenen Rätsel zu lösen und den ganzen Feldzug, das heißt: 15 Einsätze erfolgreich abzuschließen. Jeder einzelne Einsatz muß erfolgreich ausgeführt werden, damit Sie den folgenden Einsatz beginnen können.Ein Einsatz gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn das Hauptziel erreicht ist.

Das Hauptziel

Das Hauptziel jedes Einsatzes wird bei der Einsatzbesprechung festgelegt. Jeder Einsatz hat ein anderes Ziel. Prägen Sie sich dieses Ziel gut ein. Das Hauptziel des ersten Einsatzes ist die Anwerbung von Pat Conley. Sie müssen sie zu diesem Zweck ausfindig machen, sie überzeugen, für Runciter zu arbeiten, und dann mit ihr den Kibbuz verlassen.Das Einsatzziel ist auch auf dem Auswahlbildschirm bermerkt, Sie können es sich also jederzeit bei der Auswahl Ihrer Agenten einsehen.Während des Einsatz können Sie das Hauptziel auch auf dem Einsatzblatt nachlesen, das Sie durch Anklicken des Befehlschips aufrufen.

Die Nebenziele

Sekundärziele werden bei der Einsatzbesprechung nicht mitgeteilt. Es handelt sich um spontane Gelegenheiten, die Sie selbst entdecken müssen, wenn sie sich während des Einsatzes ergeben. Die Nebenziele werden bei der Beurteilung des Erfolgs oder Mißerfolgs eines Einsatzes nicht berücksichtigt. Ein erreichtes Nebenziel bringt jedoch einen Bonus ein und gibt einen weiteren Hinweis auf die Lösung eines Rätsels oder auf einen besonderen Gegenstand. Die erreichten Nebenziele werden auf dem Einsatzblatt eingetragen und bei der Abschlußbesprechung nach dem Einsatz erörtert.

Die Handlungsorte

Bewegung

Ihre Agenten werden sich bei ihrer Erforschung vorsichtig fortbewegen. Je nach Situation gehen oder laufen sie durch die Bereiche. Sie werden feststellen können, daß Ihre Agenten dazu neigen, an den Wänden entlang zu schleichen, wenn sie durch Flure gehen. Das ist normal, das gehört zur normalen Vorgehensweise der Einsatzgruppen. Wenn Ihre Agenten sich gruppieren und dabei Gefahr laufen, Opfer einer Spreng- oder Splitterwaffe zu werden, drücken Sie auf Taste X Ihrer Tastatur. Mit dieser Taste können Sie Ihre Einsatzgruppe in alle vier Winde zerstreuen.

Die Türen

Die Türen öffnen sich bei Ihrem Durchgang automatisch. Wenn sie es nicht tun, brauchen sie ein Kennwort oder können zerstört werden. Andere Türen sind unzerstörbar. Wenn also eine dieser Türen Ihnen Widerstand leistet, seien Sie sparsam mit Ihrer Munition.

Die Gegenstände

Verschiedene Gegenstände sind am Handlungsort zerstreut. Sie können sie aufsammeln oder durch Anklicken verwenden. Ihr Mauszeiger zeigt Ihnen die Gegenstände an, mit denen Sie etwas anfangen können.

Die Netlink-Geräte

Mit diesen Bildschirmgeräten können Sie sich an den Cyberspace anschließen. Nur eine Person mit Hacker-Fähigkeit kann diese Operation vornehmen. Vergessen Sie nicht, daß Ihr Agent sich bei Mißerfolg das Gehirn herausbrennen kann!

Die Ausgangs- und Ankunftspunkte

Zu Beginn Ihrer Einsätze befinden Ihre Agenten sich am Ausgangspunkt. Je nach den gesetzten Zielen müssen Sie einen Ankunftspunkt erreichen oder zu Ihrem Ausgangspunkt zurückkehren, nachdem Sie das Einsatzziel erreicht haben.

Die Feinde

Die Hollis

Hollis besitzt ein weitgefächertes Agentennetz. Im Unterschied zu Ihrer Firma bevorzugt Hollis Androiden als Spione.Bei jedem Einsatz haben Sie einer Gruppe von Hollis-Spionen entgegenzutreten. Die Ausrüstung, die Fähigkeiten, die Typen der Droiden sind von Einsatz zu Einsatz verschieden. Hollis versteht es, sich anzupassen, und begeht nie zweimal den gleichen Fehler.Die Hollis-Spione, die an jeder Einsatz teilnehmen, sind zahlenmäßig immer überlegen. Dieser Vorteil ist auf ihre umfassende Anwerbung und das Telepad zurückzuführen, das ein unverzügliches Eintreffen von Verstärkung ermöglicht.

Die Feinde

Die Agenten

Hollis baut Roboter und Androiden aus. Alle erhalten Implantate und werden chemischen Drogen ausgesetzt, um aus ihnen Phy- und Psi-Agenten zu machen. Alle Replikanten der Hollis kämpfen wie Ihre Phy-Agenten und beherrschen die Psi-Mächte wie Ihre Psi-Agenten! Zum Glück weisen Ihre Feinde eine Schwäche auf, das Psipad, ein Artefakt, das es ihnen ermöglicht, die Psi-Kräfte voll einzusetzen. Seine Zerstörung behindert sie beträchtlich.

Die Ausrüstung

Hollis verwendet Ausrüstungen, die denjenigen Ihrer Einsatzgruppe ähnlich sind. Aufgrund der Beziehungen zwischen Hollis und den verschiedenen kriminellen Organisationen in der Welt gelingt es jedoch dieser Firma, sich schwere Ausrüstungen zu beschaffen, was Hollis vor Ort einen Vorteil bringt.Sie können jedem neutralisierten Hollis-Agenten Ausrüstungsteile abnehmen.

Die psychischen Fähigkeiten

Die psychischen Fähigkeiten der Hollis unterscheiden sich total von Ihren Fähigkeiten.Ihre Gesellschaft, Runciter, setzt nur Psi-Kräfte ein, die von den Bundesbehörden anerkannt und akzeptiert sind. Hollis läßt sich jedoch nicht von der Legalität stören und setzt jede Kraft ein, Hauptsache, sie ist wirksam, und kümmert sich in keiner Weise um die Folgen für die Psi und die betroffene Person. Gewisse Psi-Kräfte der Hollis-Sione sind besonders furchterregend; Sie müssen es lernen, ihnen entgegenzutreten.

Die Schwierigkeitsgrade

Vier Schwierigkeitsgrade werden angeboten. Jeder höhere Schwierigkeitsgrad im Spiel bedeutet für jeden Einsatz eine größere Anzahl von Agenten, mächtigere und besser ausgerüstete Agenten und eine aggressivere allgemeine Taktik.

Die Taktik der Hollis-Agenten

Die Hollis-Agenten begnügen sich nicht damit, an Ort und Stelle zu bleiben und abzuwarten, daß Ihre Einsatzgruppe sie niedermacht. Sie reagieren auf Ihre Entscheidungen und bewegen sich fort, um die lebenswichtigen Standorte zu verteidigen oder um Ihre Einsatzgruppe in den Hinterhalt zu locken.Die feindlichen Agenten handeln nicht getrennt, sondern wenden alle die gleiche Strategie an, deren Ziel auf jeden Fall darin besteht, Ihre Einsatzgruppe und Joe Chip zu zerstören. Die Hollis-Agenten teilen sich die Aufgaben im Hinblick auf die Anwendung ihrer Taktik. Die schwächsten Agenten besetzen das Gelände, um Ihr Einsatzgruppe ausfindig zu machen und es zu stellen.Die erfahrenen Agenten warten den geeigneten Augenblick ab, um Sie zu stören oder massive Angriffe gegen Sie zu starten. Die besten Agenten warten geduldig ab, um Ihnen den Todesstoß zu versetzen, es sei denn, die Situation ist so schlecht, daß sie ihren unverzüglichen Einsatz verlangt.

Die Feinde

Melipone

So, wie Sie die GalleonsfFigur der Runciter Associates sind, ist Melipone Ihr Alter Ego bei der Hollis Corporation. Melipone ist ein Rätsel für sich. Seine Ursprünge und seine wirkliche Identität bleiben ein Geheimnis. Melipone ist mit Gewißheit der mächtigste Androide der Hollis und wahrscheinlich der ganzen Menschheit. Viele sehen in ihm einen "Irrtum" der Natur, einen schreckenerregenden Mutanten. Die Verständigsten betrachten ihn als das gelungenste Werk der Hollis-

Laboratorien

Die meisten Begegnungen zwischen Runciter und Melipone endeten mit der Niederlage der Agenten Ihrer Firma. Ein einziges Mal konnte Melipone von Sammy Mundo, Ihrem besten Psi-Agenten, in Schach gehalten werden. Was Sie am meisten bedauern, ist, daß Sie Melipone nie begegnet sind. Seit Jahren warten Sie auf diesen Augenblick...

Der Kampf

Der Kampf gehört zwangsläufig zu jedem Einsatz. Sie müssen die Teams der Hollis besiegen und dabei Ihre Waffen und Psi-Kräfte einsetzen. Der Erfolg eines Einsatzes beruht auf der Fähigkeit, die beiden Kräfte, Phy und Psi, zu kombinieren.

Der Phy-Kampf

Die Widerstandsfähigkeit der Agenten in einem Phy-Kampf wird durch ihre Lebenspunkte angezeigt, die anhand der farbigen Leiste über den Personen sichtbar gemacht werden. Die Phy-Agenten haben mehr Lebenspunkte als die Psi-Agenten. Eine Person ist tot, sobald alle ihre Lebenspunkte erschöpft sind. Die Fähigkeit im Waffengebrauch bestimmt die Basischance, um eine Zielscheibe zu erreichen. Die Reichweite, die Position des Zieles (stehend oder kniend) und dessen bewegung haben einen Einfluß auf diesen Prozentsatz.Die Waffen verursachen je nach ihrer Wirksamkeit einen mehr oder weniger großen Lebenspunkteverlust des Zieles.
Die Rüstungen ermöglichen es, die von den Waffen verursachten Schäden zu reduzieren.

Der Kampf

Die Verletzungen

Mehrere Ausrüstungen (Medikit, Verbandskasten) und Psi-Kräfte ermöglichen es, Verletzte zu behandeln und dabei ihre Lebenspunkte wieder aufzubauen.Die Agenten mit Sanitätsfähigkeiten oder mit biologischen Kräftem können Mitstreiter behandeln. Die Verletzungen haben für die Agenten direkte negative Auswirkungen: Je schwerer ein Agent verletzt ist, desto langsamer bewegt er sich fort und desto unwirksamer wird er.

Die Geistesverfassung

Die Kampfesfreudigkeit jedes Agenten wird anhand seiner Geistesverfassung dargestellt.Die Geistesverfassung eines Agenten ist auf dem Einsatzblatt sichtbar.Die Verletzungen, der Tod von Mitstreitern oder Feinden beeinflussen die Geistesverfassung Ihrer Agenten. Eine gute Geistesverfassung erhöht die Leistungsfähigkeit des Agenten, eine schlechte Geistesverfassung behindert ihn bei allen seinen Handlungen. Wenn die Geistesverfassung Ihrer Agenten sich unter einer Grenzschwelle befindet, können sie von Panik ergriffen werden und fliehen. Sie begeben sich dann zu der Zone hin, in der Ihr Einsatzgruppe die Einsatz begonnen hat.

Der Psi-Kampf:

Wenn ein Agent eine Psi-Fähigkeit gegen einen Feind benutzen will, braucht er sich nur in visuellem Kontakt mit ihm zu befinden. Dann muß es dem Agenten gelingen, seine Fähigkeit zu kontrollieren und sie auch anzuwenden; seine Chancen werden dann von seiner Fähigkeit in der Gattung der Fähigkeit bestimmt.Sobald die Fähigkeit angewandt wird, verliert der Agent die in diese psychische Aktion investierten Geistespunkte. Die Fähigkeit wirkt sich nicht zwangsläufig auf das Ziel aus, da dieses dem
psychischen Angriff widerstehen kann. Dieser Widerstand hängt von der Psi-Stufe des Angreifenden und seines Zieles ab. Im Fall eines Erfolgs können die Auswirkungen endgültig sein wie ein Lebenspunkteverlust oder aber vorübergehend wie eine Lähmung. Die meisten Fähigkeiten richten sich auf ein einziges Ziel, gewisse fortgeschrittene Fähigkeiten ermöglichen es, mehrere Ziele gleichzeitig anzugreifen.

Die grundlegenden Taktiken

Hier einige grundlegende Taktiken, die zum Überleben jeder Einsatzgruppe im Feld erforderlich sind:

- Bei den Kämpfen regelmäßig die Lebenspunkte Ihrer Agenten überprüfen. Gewisse Fähigkeiten der Hollis-Spione können Ihre Agenten bei einem Angriff schwer verletzen.
- Sobald Sie die Situation in einem Kampf nicht mehr beherrschen, verwenden Sie den Verstärker-Chip, um das Spiel zu beruhigen und eine neue Taktik zu entwickeln.
- Denken Sie in einem Kampf immer an Ihre Chips, das ist das beste Mittel, das Sie haben, um sofort auf alle Ihre Agenten einzuwirken.

Der Kampf

- Wenn ein Kampf eine schlechte Wendung nimmt, warten Sie nicht so lange, bis Sie niedergemetzelt sind, sondern treten den Rückzug an und versuchen, sich in einem anderen Raum neu zu formieren. Bis auf den letzten Mann Widerstand zu leisten hat noch nie zum Sieg geführt!
- Nehmen Sie jede Ruhepause bei den Kämpfen wahr, um Ihre Agenten medizinisch zu versorgen. Lassen Sie einen Agenten niemals verletzt herumlaufen, wenn Sie die Mittel haben, ihn zu behandeln.
- Vor jedem Kampf prüfen, ob Ihre Phy-Agenten über gute Waffen und Munition verfügen und ob Ihre Psi die der Situation entsprechende Gattung von Fähigkeiten besitzen, und auch, ob die defensive oder offensive Fähigkeit ausgewählt ist.
- Die Kämpfe in UBIK sind schnell und mörderisch, Sie müssen Ihre Einsatzgruppe vor Beginn der Kämpfe organisieren. Wenn Sie warten, daß ein Feind die Entscheidung trifft, werden Sie der Verlierer sein.Reagieren Sie nicht, agieren Sie!
- Vergessen Sie nie das Ziel des Einsatzes und lassen sich nicht von den Handlungen der Hollis-Spione ablenken. Prüfen Sie, ob Ihre Handlungen im Sinne des Einsatzziels sind. Ist dies nicht der Fall: Taktik wechseln.
- Lassen Sie Ihre Phy-Agenten an die Kampffront, denn das ist ihr Platz: sie sind da, um die Psi zu schützen.
- Lassen Sie Ihr Einsatzgruppe nicht dicht beisammen, wenn der Feind über Waffen mit großerm Wirkungsbereich verfügt.
- Identifizieren Sie in einem Kampf die gefährlichsten Feinde und richten die Angriffe Ihrer Einsatzgruppe gegen sie, das ist nämlich Ihre Aufgabe.
- Vergessen Sie nicht, daß Sie der Anführer Ihrer Einsatzgruppe sind und nicht nur ein einfacher Kämpfer. Sie dürfen nicht nur an sich denken, sondern auch an Ihre Männer.
- Joe Chip ist ein wirksamer Kämpfer, aber er ist auch der Führer der Gruppe. Vermeiden Sie es also, ihn zu sehr der gefahr auszusetzen. Sein Tod würde den Einsatz sofort scheitern lassen.

Der Cyberspace

→ Im Jahr 2019 ist die Suche nach Informationen ein Business, bei dem es um Milliarden Credits geht. Ohne Information sind die Körperschaften blinde Riesen, die zu Verlierern werden. Um seine eigenen lebenswichtigen Informationen zu schützen und sich die der Konkurrenz zu erschleichen, sind alle Mittel recht. Das Schlachtfeld dieses Hightech-Kriegs ist **der Cyberspace**, und die Kämpfer sind die Hacker. **Hollis** verfügt über unzählige Hacker mit hohem Niveau, die dieser Agentur eine führende Stellung auf diesem Markt verschaffen. Es gibt kaum Systeme, die von den Hollis-Hackern noch nie bezwungen wurden. Bei gewissen Einsätzen ermöglichen Streifzüge im Cyberspace es, Ihrer Einsatzgruppe einen Vorteil zu verschaffen. Man kann dort zum Beispiel einen gefährlichen Mechanismus neutralisieren, indem man im Cyberspace die **Künstliche Intelligenz**, die ihn kontrolliert, zerstört.

Der Cyberspace

Anschluß

Der Zugang zum Cyberspace ist den Hackern und Sprengmeistern vorbehalten. Der Eintritt in den Cyberspace verlangt das Anschließen an einen Terminal, und gewöhnlich befinden sich mehrere dieser Geräte am Einsatzort. Sobald die Verbindung hergestellt ist, haben Sie Zugriff auf die Programme, welche die Verteidigungsmechanismen des Operations-standortes kontrollieren. Nur die Hacker und Sprengmeister haben eine Übersicht über die Programme, die anderen Agenten entdecken sie einzeln. Um eine künstliche Intelligenz zu deaktivieren, brauchen Sie den Code, der ihren Zugriff verriegelt. Um ihn zu finden, haben Sie nur begrenzt Zeit und verfügen nur übr eine gewisse Anzahl von Versuchen, um zum Erfolg zu gelangen. Bei Mißerfolg werden Sie vom Wachprogramm angegriffen.

Achtung, Gefahr!

Die Wachprogramme haben unterschiedliche Kräfte; manche begnügen sich damit, den Hacker aus dem Cyberspace zu werfen, andere rufen körperliche Verletzungen hervor, die gefährlichsten töten die Unvorsichtigen! Die Identität des Wachprogramms hängt von der Künstlichen Intelligenz ab, die es beschützt. Bevor Sie sich also an eine K.I. heranmachen, prüfen Sie, ob die Gefahr, die Sie eingehen, gerechtfertigt ist.

Einschränkung Schwierigkeitsgrad Wins

Im allgemeinen ist der Cyberspace im Schwierigkeitsgrad Eins nicht verfügbar.

Hacker-Kits

Die Hacker-Kits sind Programme, die es ermöglichen, die Codes schneller zu knacken; sie existieren in drei Versionen und können nur von den Hackern und Sprengmeistern verwendet werden.

Anweisungen an die Hacker

- Den zu deaktivierenden Gegenstand auswählen.
- Sie müssen jetzt versuchen, den Code zu finden, der den Gegenstand schützt.
- Je nach Schwierigkeitsgrad und Talent des Hackers werden Ihnen gewisse Zahlen des Codes gegeben.
- Manipulieren Sie die Zahlen mit den Tasten, die sich um die Displays herum befinden. Um Ihren Code zu testen, auf die Taste EINGABE drücken. Falls der Code nicht gültig ist, übermittelt das Schutzprogramm Ihnen Angaben.Achtung, die Anzahl Ihrer Versuche und die Zeit, über die Sie verfügen, sind begrenzt.

Die Abschlussbesprechung

→ Jeder beendete Einsatz wird in einer **Abschlußbesprechung** ausgewertet, bei der die Bilanz des Einsatzes gezogen und die Beförderung der überlebenden Agenten vorgenommen wird.

Die Bilanz des Einsatzes

Die folgenden Ergebnisse werden in der Abschlußbesprechung erörtert:
Hauptziel erreicht: wiederholt das Hauptziel, das bei diesem Einsatz zu erreichen war.
Nebenziele erreicht: gibt die verschiedenen Sekundärziele an, die im Laufe der Einsatz entdeckt und erreicht wurden.
Erforschung des Einsatzgebietes: gibt an, welches Bereich des Einsatzgebietes der Spieler erforscht hat.
Dauer des Einsatzes: gibt die Gesamtdauer des Einsatzes bis zum Erreichen des Hauptziels an.
Anzahl neutralisierter Feinde: gibt die Anzahl der vom Team des Spielers ausgeschalteten oder gefangengenommenen Hollis-Androiden an.
Eigene Verluste: gibt an, welche Runciter-Agenten während des Einsatzes getötet wurden.
Vergehen im Dienst: gibt an, ob die Agenten des Spielers Unbeteiligte angegriffen haben.

Bonus am Ende des Einsatzes

gibt den Gesamtbetrag der Prämien für die erreichten Nebenziele und neutralisierten Feinde an.

Die Beförderung der Agenten:

Die auf einem Einsatz gesammelte Erfahrung ermöglicht es den Agenten, sich weiterzuentwickeln und besser zu werden. Dieser Fortschritt wird durch Beförderungen ausgedrückt. Am Ende des ersten Einsatzes etwa werden die Rekruten zu Veteranen und die Psi der Stufe 0 erreichen die Stufe I. Alle Agenten, die am Ende eines Einsatzes aufsteigen, werden bei der Einsatzbesprechung vorgestellt und ihre neuen Fähigkeiten angezeigt.
Die Agenten können solange befördert werden, bis sie die höchste Stufe ihrer Laufbahn erreicht haben. Bei den Psi-Agenten ist das die Stufe V, bei den Phy sind es die Chirurgen, Sprengmeister, Gepanzerten Infanteristen und Waffenspezialisten. Joe Chip ist von Anfang an Waffenspezialist, er kann keine neuen Ränge erreichen erreichen. Jedoch erhöht sich die Anzahl Chips (Befehlschip, Sanitätschip...), die er verwenden kann, im Laufe der Einsätze.Manchmal können die Agenten sich zu mehreren Berufsrichtungen hin entwickeln. Es liegt dann an Ihnen, den neuen Job des Agenten zu bestimmen. Zum Beispiel kann ein Phy-Veteran zum Heckenschützen, Aufklärer, Sanitäter oder Hacker befördet werden. Die Psi-Agenten können neue Gattungen psychischer Kräfte erlernen; Sie müssen dann die neue Gattung wählen.

Die Unbeteiligten

→ **B**ei den meisten Einsätzen befinden sich am Zielort Zivilisten. Es handelt sich zum überwiegenden Teil um das Personal der Firma, die um die Intervention der Runciter gebeten hat. Aufgrund der Infiltration der Hollis-Spione haben die Gesellschaften es für besser gehalten, ihr Personal nicht zu verständigen, um jedes Fluchtrisiko zu vermeiden.

Die Zivilisten oder Unbeteiligten sind unbewaffnet und versuchen vor allem, aus dem Kreuzfeuer zwischen Runciter und Hollis zu entkommen. Nach dem Berufsethos Ihrer Firma ist es streng verboten, auf diese Personen zu schießen. Feuern Sie also nicht blindlings auf alles, was sich bewegt! Identifizieren Sie Ihre Ziele, bevor Sie von Ihren Waffen oder Ihren Psi-Kräfte Gebrauch machen.Für jeden Zivilisten, den Ihre Einsatzgruppe tötet, wird Ihnen eine Strafe auferlegt. Diese Strafe wird automatisch von den Einsatzprämien abgezogen.

Die Unbeteiligten sind nämlich Ihre Verbündeten. Sie freuen sich, Ihnen zu helfen, um so schnell wie möglich von den Hollis-Spionen befreit zu werden. Die kriminellen Praktiken von Hollis sind allgemein bekannt, und deshalb sehen die Unbeteiligten es gerne, wenn Ihre Einsatzgruppe siegreich bleibt.
Die Unbeteiligten kennen das Einsatzgebiet und können Ihnen Auskünfte geben. Um Informationen von jemandem zu erhalten, schicken Sie Joe Chip los, damit er mit dem Zivilisten redet. Wenn sich nichts ereignet, heißt das, daß diese Person nichts zu sagen hat. Zum Beispiel können Ihnen beim ersten Einsatz die Unbeteiligten verraten, wo sich Pat Conley aufhält, die Person, die Sie kontaktieren und anwerben müssen.

Die Spezialgegenstände

→ Im Laufe der Einsätze entdecken Sie diverse Gegenstände, manche sind gefährlich, andere nutzbringend.

Das Arsenal der Hollis-Spione:

Die Agenten verwenden eine Ausrüstung, die der Ihrer Agenten gleichkommt. Diese Firma wendet jedoch die auf ihren Spionageeinsätzen gestohlenen wissenschaftlichen Kenntnisse auch zu ihrem eigenen Vorteil an. Auf diese Weise haben sie zwei Spezialgegenstände entwickelt, das Telepad und das Psipad.Das Telepad ist der erste funktionierende Teleporter. Die Agentur Hollis deponiert immer ein Telepad an den Einsatzorten. Bei Interventionen der Sicherheitskräfte oder der Agentur Runciter ermöglicht das Telepad die sofortige Entsendung von Verstärkung.

Die Spezialgegenstände

Das Telepad ist für jedes Team, das den Hollis-Spionen gegenübertritt, ein wichtiges Ziel. Solange das Telepad funktioniert, trifft ständig gegnerische Verstärkung am Einsatzort ein, was das Gelingen des Einsatzes natürlich gefährdet. Seine Zerstörung beschränkt die Einsatzkräfte der Hollis-Agentur auf das anwesende Personal.

Das Psipad ist der zweite High-Tech-Ausrüstungsgegenstand, der von den Hollis-Spionen verwendet wird. Im Unterschied zu den von Runciter angeworbenen Agenten haben die Androiden von Hollis eine Menge Implantate und chemische Drogen erhalten, um ihre Psi-Kräfte zu entwickeln. Jedoch müssen diese Verpflanzungen und Drogen ständig mit Hilfe einer komplexen Machinerie kontrolliert und reguliert werden, eben diesem Psipad,. Ohne diese Steuerung verlieren die Implantate einen Großteil ihrer Wirksamkeit, wodurch die Psi-Kräfte der Hollis-Agenten erheblich sinken. Jede Hollis-Gruppe im Spionageeinsatz hat an ihrem Einsatzort ein solches Psipad deponiert. Seine Zerstörung ist eines Ihrer vorrangigen Ziele.

Jeder neutralisierte Spion läßt ein Pack fallen, das diverse Ausrüstungsteile enthält: Munition, Rüstung etc. Seien Sie aber vorsichtig beim Aufheben, denn manche Hollis-Agenten machen aus ihrer Ausrüstung ein Bombenpaket, bevor sie ausgeschaltet werden.

Vorgegebene Gegenstände

Die Einsätze führen Sie zu allen möglichen unvorstellbaren Orten. An manchen davon befinden sich besondere Gegenstände, die mit der Einsatz zu tun haben. Sie müssen diese Gegenstände entdecken und sie kontrollieren. Seien Sie wachsam, manche Gegenstände sind gefährlich und können sogar explodieren.

Nachwort

Ich bin *UBIK*.
Bevor das Universum war, war ich.
Ich habe die Sonnen gemacht.
Ich habe die Welten gemacht.
Ich habe die Lebewesen geschaffen und die Orte, die sie bewohnen.
Ich habe sie dorthin transportiert und dort hingestellt.
Sie gehen, wohin ich es will, sie tun, was ich sage.
Ich bin das Wort, und mein Name wird nie ausgesprochen, der Name, den niemand kennt.
Ich werde UBIK genannt, aber das ist nicht mein Name.
Ich bin.
Ich werde immer sein.

WARNUNG AN BESITZER VON FERNSEHERN MIT GROSSEM PROJEKTIONS-BILDSCHIRM

Feststehende oder stationäre Bilder können eine unwiderbringliche Zerstörung der Kathodenstrahlröhre Ihres Fernsehers mit sich bringen, indem sie dort endgültig Leuchtstoffe hinterlassen. Daher wird davon abgeraten, Videospiele wiederholt oder längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Projektionsbildschirm zu verwenden.

WARNUNG IM ZUSAMMENHANG MIT EPILEPSIE

Vor jeder Verwendung eines Videospiels von Ihnen selbst oder Ihrem Kind aufmerksam zu lesen.

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder wenn sie gewisse Videospiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte.

Wenn Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulationen bereits mit Epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt.

War raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie mit Videospielen spielen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind folgende Symptome aufweisen:Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die bei Verwendung eines Videospiels auf jeden Fall zu treffen sind.

Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in etlicher Entfernung vom Fernsehbildschirm und so weit wie die Anschlußschnur es erlaubt.

Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm verwenden.Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenn es Ihnen an Schlaf mangelt.

Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen.Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

→ **Deutsche Hotline:**
Tel: 0 52 41 - 95 35 39
E-Mail: cryosupport@maxupport.de

UBGER-BK

© 1998 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Konzept, Design und Programmierung von Cryo Interactive Entertainment.